街道バトル -日光・榛名・六甲・箱根-
公式ガイドブック

Kaido Battle nikko,haruna,rokko,hakone
Official Guide Book

街道戦走勃発。
走り屋200人の
頂点に立つのは誰だ!?

街道
街道バトル -日光・榛名・六甲・箱根-
公式ガイドブック
Kaido Battle
nikko,haruna,rokko,hakone
Official Guide Book
ファミ通
責任編集

街道
Kaido Battle
街道バトル~日光・榛名・六甲・箱根~
公式ガイドブック
Kaido Battle
Official Guide Book
ファミ通
責任編集

Kaido Battle
nikko,haruna,rokko,hakone
Official Guide Book

街道バトル〜日光・榛名・六甲・箱根〜公式ガイドブック

Kaido Battle
nikko,haruna,rokko,hakone
Official Guide Book

街道バトル~日光・榛名・六甲・箱根~公式ガイドブック

CONTENTS

01
Game System
【第一章】ゲームシステム

BATTLE SYSTEM

【バトルシステム】

街道という特殊なコースが走りの舞台となる本作は、レースゲームでありながらも、ゲームシステムはすべて"バトル"というスタイルを中心に構成されている。本項ではその、それぞれ性格の異なる3種のバトルスタイルについて解説していこう

→SP BATTLE 【SPバトル】

ドライバーの精神力をSP(スピリット・ポイント)で表わし、このSPの差によってバトルの勝敗を決める画期的なシステムがSPバトルだ。SPは相手に先行されることによって減少していき、相手との距離が開くほどポイントの減少速度も速くなる。最終的に相手よりさきにSPがゼロになれば負け、相手のゲージをさきにゼロにすれば勝利となる。SPは外壁や敵車に衝突しても減ってしまうので注意したい。またSPポイントが自分、相手ともに残っている場合はレースはさきにゴールした者の勝利となる。つまりSPが相手より下回っていても、さきにゴールしてしまえばそのバトルは勝利、となるわけだ。

SPバトル画面の見方

1. プレイヤーの通り名とSPゲージ
2. ライバルの通り名とSPゲージ
3. 走行距離
4. ディスタンスゲージ
5. タイム
6. ワーニングゲージ

One Point ワーニングゲージについて

画面右下にある2本のワーニングゲージは、それぞれブレーキとタイヤの疲労度を表わしたゲージだ。ブレーキワーニングゲージはブレーキを多用することでたまり、ゲージが半分までたまると本来の80%、最大までたまると60%しかブレーキは性能を発揮できなくなる。たまったゲージは、ブレーキを離すことで回復していく。タイヤワーニングゲージは、走行中タイヤの疲弊とともにたまっていき、そのバトル中に回復することはない。ゲージが最大までたまると警告表示に変化し、本来の性能から10%ほどグリップ力をロスする。

画面右下に配置されたゲージは、最大までたまると、警告表示に変化。

ブレーキゲージがMAXのとき

タイヤゲージがMAXのとき

→CA BATTLE

【CAバトル】

ドリフトの美しさをポイントによって競うバトルシステム、それがCA(コーナーリング・アーティスト)バトルだ。CAバトルは各コースに設定された複数のCAポイント判定用のコーナーで、画面の"ACTION!"の表示とともにドリフトを行ない、獲得したCAポイントの合計によって勝敗が決定する。CAポイントはCA判定エリア内でのパフォーマンスによって決定され、車速やドリフトの角度をもとにCPUが自動で算出する。ひとつのエリアで1001ポイント以上を獲得すると、ボーナスとして3000ポイントが加算される。しかし判定エリア内で外壁に接触してしまうとポイントはゼロ。またエリア内でバックすると減点となる。

CAバトル画面の見方

1 トータルポイント
2 過去のベストポイント
3 コメント表示
4 セクションゲージ
5 獲得ポイント
6 セクションごとの獲得ポイント

→TA BATTLE

【TAバトル】

TA(タイム・アタック)バトルはほかのバトルシステムと比べて単純明快、相手より早いタイムでゴールすることで勝利となるバトルシステムだ。SPバトルのようにコース上に敵車がいるわけでもなく、CAバトルのように外壁との接触を気にしなくてもいいので、思い切り自分の走りを試せるバトルでもあるだろう。だからといってTAバトルが決してイージーなわけではなく、ライバルによってはシビアなタイムが要求される。

TAバトル画面の見方

1 使用車種名
2 セクションゲージ
3 ベストタイム
4 プレイヤータイム
5 セクションごとのタイム

→TA CA BATTLE

【CATAバトル】

TAバトルとCAバトルをミックスしたのが、TA・CAコンプレックスバトルだ。これはいうなれば時間制限つきのCAバトルといった内容のバトルシステムで、タイムはもちろん、CAポイントでもライバルを上回ることが勝利条件となる。プレイヤーは速さに加えて、パフォーマンスも両立させた走りを要求されるのだ。

GAME MODE
【ゲームモード】

前項で解説した3つのバトルスタイルを中心としたモードに加え、それらすべてのバトルスタイルを駆使し、峠の走り屋の頂点を目指すメインモード"CONQUEST"など、本作には6つのゲームモードが収録されている。本項では各モードについて解説していく。

→CONQUEST
【コンクエスト】

詳細ページ→P008

本作のメインモードなるCONQUESTは、大きく分けて昼フェイズと夜フェイズに分かれており、昼はレーサーとしてレースに参戦し、夜は走り屋として全国の街道サーキットでライバルたちとバトルをくり広げていくことになる。昼フェイズで参戦するレースは、あくまでもマシンをチューンするための資金稼ぎが目的で、ゲームの目的そのものは夜フェイズに出現するライバルを全員倒すことである。転戦する街道サーキットは、箱根→榛名→第二いろは坂→表六甲→第一いろは坂の順番で登場し、もちろん後半に登場するサーキットほどその難易度は高くなっていく。メインモードとしての遊び応えは十分だろう。

昼と夜、ふたつの走り屋としての顔を使い分け、ゲームを進めていく。プレイヤー名はその走りのスタイルによって変化する。

昼フェイズで行なわれるレースで賞金を稼ぎ、車体購入やチューン費用にあてる。

峠のパーキングは夜になると走り屋たちが集い出す。ここでバトル相手を選ぼう。

ライバルの車種やバトルスタイルはさまざま。臨機応変な走りが要求されるのだ。

→CATEGORY CHALLENGE
【カテゴリーチャレンジ】

マシンの車格や排気量別に、7クラスにカテゴリー分けされたレースを戦うモード。ダウンヒルとヒルクライムではそれぞれ使用する車種を変えることができる。バトル相手は1台で、ステージは全8ステージ。SPバトルでレースを行なう。途中で一度でもライバルに負けると、その時点でゲームオーバーだ。

ダウンヒルとヒルクライムでマシンを使い分けよう。

CONQUESTではまだ未登場のコースも走ることができる。

→TIME ATTACK
【タイムアタック】

コースをひたすら走り込み、最速タイムを目指すモード。アタック中は区間ごとのタイムも表示されるので、自分の走りを組み立てるのには最適のモードだろう。ただし走行可能なのはCONQUESTで出現済みのコースのみで、いきなりすべてのコースでTIME ATTACKを楽しむことはできない。

CONQUESTで使用中の愛車でアタックすることも可能だ。

区間タイムを意識した走りで最速レコードを目指そう。

→CA ATTACK
【CAアタック】

CAで重要となるドリフト走行をとことん追求できるモードである。TIME ATTACK同様、走行できるのはCONQUESTで出現済みのコースのみだ。CAはCONQUESTを進めるうえで重要な要素であり、独自のドライビングテクニックを要するので、このモードをやり込んでドリフト時のクルマの挙動を覚えよう。

こちらもCONQUESTで使用中の愛車でアタック可能だ。

ポイントを稼げる走りは練習を重ねて覚えるしかない。

→VS
【VS】

画面を上下に2分割し、プレイヤー同士で対戦可能なモード。CONQUESTでプレイヤーが所有しているチューニングを施したマシンでのバトルも可能だ。さきにゴールすることが勝利条件の"SPEED KING"、SPバトルで競う"SP KING"、CAバトルで競う"CA KING"の3つのバトルスタイルから対戦方式を選べる。

人間相手だと"SP KING"でのブロックの応酬が熱い。

同一車種を使用して相手との腕比べをするのも楽しい。

→REPLAY THEATER
【リプレイシアター】

各モードでセーブされたリプレイデータを閲覧できるモード。リプレイデータの最大セーブ数はモードごとに異なっており、CONQUESTが5個、CATEGORY CHALLENGE、TIME ATTACK、CA ATTACKがそれぞれ3個となっている。リプレイ中は◎ボタンで視点が変更でき、多角的に自分の走りをチェック可能だ。

美しく決まったドリフトは、やはり外からも見てみたい。

TIME ATTACKの最速の走りなどもセーブしておきたい。

CONQUEST GUIDE
【コンクエストガイド】

ここではゲームのメインモードであるCONQUESTを、
ゲーム内の項目ごとに詳細に解説していく。
CONQUESTをスムーズに進めていくために
さまざまなな情報を網羅しているので、
是非ゲーム攻略に役立てていただきたい。

CATEGORY RACE
【カテゴリーレース】

CATEGORY RACEはクルマの吸気方式、駆動方式、車体重量によってカテゴリー分けされたレースで、自分の愛車が適合するカテゴリーのレースのみに参戦できる。3つ以上のレースで1位に入賞するとレースレベルが上がっていき、それにともないレースにエントリーできる回数や、賞金額も増えていく。レースレベルを上げるにはつぎのステージを出現させることが条件の場合もあるので、昼と夜のフェイズをバランスよく進行させることが重要だ。

賞金額は入賞順位に比例する。もちろん狙うのは1位だ。

レースは1日にエントリーできる回数が決められている。

カテゴリーレースの種類

カテゴリー	内容
NA FESTA	自然吸気エンジン搭載車限定クラス
TURBO FESTA	過給機つきエンジン搭載車限定クラス
FF ATTACKER	前輪駆動車限定クラス
FR/MR ATTACKER	後輪駆動車限定クラス
4WD ATTACKER	四輪駆動車限定クラス
LIGHT WEIGHT DUEL	小型軽量マシン限定クラス
MIDDLE DUEL	中量級マシン限定クラス
MONSTER DUEL	ハイパワー車およびプライズカー限定クラス

One Point CAポイントについて

CAポイントは一定以上のスピードにならないとポイント算出はされず、速度が速く、ドリフトアングルが深い(カウンター量が多い)ほどそのポイントは高くなる。たとえば時速50km/hのドリフトを基準にした場合、倍の速度の時速100km/hで同じアングルのドリフトをした場合、獲得ポイント量は2.6倍になる。またコーナー内側の溝に車輪を落としながらドリフトをする、通称"溝落とし"を成功させると(溝に入るとバイブレーションを感じる)、通常より高ポイントとなる。

判定区間には制限時間アリ。あまりノロノロしないこと。

ドリフトアングルが深すぎると減速が激しいので注意。

高ポイントを生むためには、速い進入スピードがキモだ。

溝落としは接触のリスクが高く成功させるのは難しい。

→CAR DEALER

【カーディーラー】

バトルで入手できるプライズカー(P126〜130参照)以外のクルマは、すべてCAR DEALERで購入することになる。CAR DEALERには新車を扱うNEW CAR DEALERと、中古車を扱うUSED CAR DEALERがあり、両者がそろえるクルマのラインアップは当然異なっている。ゲーム開始当初は、USED CAR DEALERを利用したほうが価格も安く選択の幅も広いが、ゲームを進めていくことでNEW CAR DEALERには新車種がいろいろと追加されるので、所持金が増えてきたら両方のぞいてみよう。なおNEW CAR DEALERは当然、USED CAR DEALERでも購入時にボディーカラーを選択できるのはうれしい。

NEW CAR DEALER
各コースをクリアしていくことで、つぎつぎと購入可能な車種が増えていく。

USED CAR DEALER
こちらはラインアップに変化はなし。しかしちょっと古めの魅力的な名車が多い。

One Point ファーストカーガイド

CONQUESTはまず愛車を買うことからスタート。最初の所持金は1,500,000CPのみなので、自然と購入可能な車種は限られてしまう。新車は軽やコンパクトカーが多く、中古なら86系レビンやトレノといった、狙い目の走り系クルマがある。

車両価格を安く抑えてチューンするもよし。全額車輌に突っ込むもよし、だ。

最初の所持金で購入可能な車種リスト

	メーカー	年式	車名	グレード	型式	価格
NEW CAR	DAIHATSU	1997	MIRA	TR-XX AVANZATO R	L502S	1,290,000CP
	HONDA	1991	BEAT		PP1	1,450,000CP
	HONDA	2002	FIT	1.5T	GD1	1,350,000CP
	MAZDA	1991	AZ-1		PG6SA	1,498,000CP
	MITSUBISHI	1992	MIRAGE	CYBORG R	CA4A	1,378,000CP
	NISSAN	2002	MARCH	12C	AK12	1,095,000CP
	SUBARU	1997	VIVIO	RX-R	KK4	1,382,000CP
	SUZUKI	1998	Kei	SPORT R	HN22S	1,414,000CP
	TOYOTA	2002	IST	1.5S	NCP61	1,420,000CP
	TOYOTA	2001	VITZ	RS	NCP13	1,363,000CP
USED CAR	NISSAN	1989	MARCH	R	EK10	1,020,000CP
	TOYOTA	1984	STARLET	3DOOR TURBO S	EP71	1,348,000CP
	TOYOTA	1982	LEVIN	1500SR	AE85	1,054,000CP
	TOYOTA	1982	TRUENO	1500SR	AE85	1,033,000CP
	TOYOTA	1985	LEVIN	GT-APEX	AE86	1,348,000CP
	TOYOTA	1985	TRUENO	GT-APEX	AE86	1,363,000CP

GARAGE

【ガレージ】

レースのための準備やさまざまな情報をチェックできるGARAGEには、CONQUESTを効率的に進めるために欠かせない要素が詰まっている。そのなかでもとくに重要といえるのが、クルマのパーツ交換やセッティング、ネット情報の確認、各種情報の閲覧だろう。パーツショップで購入したパーツのなかには、細かくセッティング可能なものもあり、そういった各種のセッティングはここで行なう。セッティングを変更したあとは、テストコースで試走することも可能だ。またコネクション NETでの情報収集も大事な作業のひとつ。ゲームの進行やライバルに関する情報が逐一ここにアップされているので、毎日チェックしておこう。そのほか倒したライバルや契約したスポンサーの情報なども確認でき、CONQUESTに関する情報はすべてここに集約されているといえる。

パーツの交換や装着、セッティングを行なえる。好みのセッティングを探り出そう。

セッティングを変えたら、あらゆるコーナーが用意されたテストコースに行こう。

プレイヤーの情報が確認できる。いまの日付が第何週目なのかを知るのに便利だ。

BBSにはさまざまな情報があふれている。BBS上でバトルを申し込まれることも。

PARTS SHOP

【パーツショップ】

PARTS SHOPでは、パーツの購入、売却ができる。CATEGORY RACEである程度の賞金を稼いだら、PARTS SHOPにパーツを購入しに来よう。とはいっても、PARTS SHOPで購入できるパーツは初期レベルのものばかりなので、お世話になるのは愛車のチューンを始めたばかりのゲーム序盤に限られるだろう。むしろスポンサーテストによってたくさんのパーツが手に入るゲーム中盤以降、ここにはパーツの売却で立ち寄ることが多くなるはず。パーツは50個までしか所有できないが、不要になったパーツはSELL PARTSを選んで売却すれば、すべて定価の半額で買い取ってもらえるのだ。

パーツ購入時には、画面上にて装着後の性能の変化を具体的な数値で確認できる。

SELL PARTSでは、ノーマルパーツと現在装着中のパーツは売却することができない。

→ GO PASS 【ゴーパス】

GO PASSを選択すると、プレイヤーはパーキングに向かう。パーキングはダウンヒル側、ヒルクライム側それぞれに存在し、両方を何度でも行き来することができる。昼フェイズではパーキングにライバルの姿はないが、夜フェイズになるとパーキングにはバトル相手となるライバルがあふれ出す。つまり夜フェイズでは、このパーキングがメインの活動場所となるのだ。ただし昼フェイズの場合でも、まれにパーキングにスポンサーが現われてテストを受けることができるので、BBSで情報をこまめにチェックしよう。またここでPRACTICEを選択すると、スタートとゴール地点を任意で設定したテスト走行をすることが可能だ。

昼フェイズ

昼間のパーキングに立ち寄ってもライバルはいない。

特定の条件を満たすとパーキングにスポンサーが出現。

夜フェイズ

走り屋が集う夜のパーキング。バトル相手を探そう。

相手の条件に合わないと、バトルをキャンセルされる。

ライバルの種類

総数200名が登場するライバルたちは、大半が通常のライバルとして登場するが、そのほかに特定条件下でのみ出現するTRICKER、そのゾーンのボス的存在であるSLASHERなどがいる。すべてのSLASHERを倒すと、最終ボス的な存在のEMOTIONAL KINGが出現する。こいつを倒せばエンディングだ。

ライバルの種類

	種類	人数
NONE	RIVAL	162人
	TRICKER	28人
	SLASHER	9人
	EMOTIONAL KING	1人

ギャンブリングバトル

対戦するライバルによっては、所有パーツやプライズカーを賭けて勝負するギャンブリングバトルを要求される。この場合ライバルが提示したパーツや車体と同等か、それ相当のCPをこちらも賭けないとバトルが成立しない。また現在装備中のパーツやノーマルパーツ、ドレスアップパーツなどは賭けられない。

チームバトル

ライバルによってはチームでバトルを挑んでくる場合がある。チームバトルに突入すると、そのチームメンバー全員と対戦し、最後に現われるTEAM LEADERを倒さないとバトルに勝利したことにならない。チームメンバーとの対戦順は決まっており、ときには2名のライバルを相手にバトルを行なうこともある。

いつも以上に勝負に徹した走りで賭けをものにしよう。

プライズカーもギャンブリングバトルで入手可能だ。

1対2のバトルでは先行するのが難しくなってくる。

チームバトルでギャンブリングを行なう場合もある。

CONQUEST GUIDE

→TIE-UP SPONSOR 【タイアップスポンサー】

レーサーとして活動する昼フェイズでは、スポンサーの提供パーツによってマシンをチューンアップしていくことが大切になってくる。ショップで購入できるパーツは初期レベルのものばかりなので、レベルの高いチューニングパーツを手に入れるには、スポンサーからの提供を受ける必要があるのだ。提供を受けるには、まずこのTIE-UP SPONSORでスポンサーテストを実施しているスポンサーを探そう。そして、コースと条件が指定されたスポンサーテストをクリアすれば、パーツと契約金の提供を受けられるのだ。スポンサー契約は最大16社と行なうことができ、提供を受けているスポンサーパーツは車種が変わっても装着することができる。また、スポンサーからの契約金は、毎月末(28日ごと)に振り込まれる。

新たなスポンサーの情報は、CONNECTION NETのINFORMATIONで知ることができる。

テスト内容はCAバトルあり、SPバトルありとさまざまだ。

毎月振り込まれる契約金は、チューン資金として重宝する。

ワンダラースポンサーについて

テストを行なうスポンサーのなかには、ある特定条件下でしか出現しない、ワンダラースポンサーという特殊なスポンサーもいる。天候や日付、特定のライバルを倒すことなどがワンダラースポンサーの出現条件となっている。詳しい出現条件はP166～P169に掲載したリストを参考にしてほしい。

普段は誰もいない昼間のパーキングに突如現われる。

テスト内容は通常のスポンサーテストと変わらない。

→GO NIGHT (DAY) TIME 【ゴーナイト(デイ)タイム】

昼フェイズの場合はその日の夜に、夜フェイズの場合はつぎの日の昼間に時間を進めるコマンド。それがこのGO NIGHT(DAY)TIMEだ。昼フェイズでは参戦可能な回数のCATEGORY RACEにチャレンジし、その賞金でマシンをチューンしたら、あとは新たなスポンサーテストでもないかぎりすることはない。その場合はGO NIGHT TIMEで夜フェイズに時間を進めよう。同様に夜フェイズでは、ダウンヒル、ヒルクライムの両パーキングにいるライバルをすべて倒せば目的は達しているので、こんどはGO DAY TIMEで時間を翌日に進めよう。つまりこのコマンドは、各フェイズで最後に実行することになるわけだ。

昼のレーサーとしての顔と、夜の走り屋としての顔を、このコマンドで使いわけるのだ。

特定の日付や天候でのみ出現するライバルやスポンサーを捜すときにも重宝する。

Battle Abillity Decision System (B.A.D.system)

ゲーム中の走行スタイルやゲームの進行具合によって、プレイヤーの通り名が変化する独自のシステムB.A.D.System。通り名は1週間ごとに更新され、その都度下記の5つのカテゴリーレベルの合計値によって新たな通り名が決定する。

スムーズなドライブをするほど、速そうな雰囲気の通り名となる。

BADカテゴリーレベル表

Lv	カテゴリー1 バトル回数	カテゴリー2 バトル中の平均速度	カテゴリー3 1バトルごとの壁との平均接触回数※1	カテゴリー4 1バトルごとのライバルとの平均接触回数※2	カテゴリー5 CAポイントの平均値※3
1	19戦以下	～69km/h	10回以上	9回以上	6500POINT
2	20戦以上	70～79km/h	9回	8回	13000POINT
3	40戦以上	80～89km/h	8回	7回	19500POINT
4	60戦以上	90～99km/h	7回	6回	26000POINT
5	80戦以上	100～109km/h	6回	5回	32500POINT
6	100戦以上	110～119km/h	5回	4回	39000POINT
7	120戦以上	120～129km/h	4回	3回	45500POINT
8	140戦以上	130～139km/h	3回	2回	52000POINT
9	160戦以上	140～149km/h	2回	1回	58500POINT
10	181戦以上	150km/h	1回	0回	65000POINT

※1 壁の接触回数は、スポンサーテスト以外のすべてのバトル形式から集計を行なう。
※2 ライバル車との接触回数は、スポンサーテスト以外のすべてのSPバトルから集計を行なう。
※3 CAポイント平均値は、スポンサーテスト以外のすべてのCAバトルから集計を行なう。

プレイヤーの通り名一覧

合計値	通り名
[illegible]	メッキな走り屋
[illegible]	ニセモノドリフター
[illegible]	クチだけ番長
[illegible]	B-DASH
[illegible]	クランキードリフター
10	イリーガルスタイル
11	チープシックドリフト
12	ライバルストーカー
13	ウンチクヘッズ
14	ノッキングラウンダー
15	シフトミス連発ヤロウ
16	ビースティーライダー
17	ラインフィニッシャー
18	峠フーリガン
19	ライズドライバー
20	デンジャラスマスター
21	イナズマシフター
[illegible]	ノーティスライダー
[illegible]	ノーザンライツ
[illegible]	ドリフトヘッズ
[illegible]	アバンギャルド
26	エキセントリッカー
27	峠エボリューション
28	パーシャルビート
29	カミカゼ
30	スマッシュライダー
[illegible]	テールグラフィティー
32	ルナテックライド
33	ビートライマー
34	ドラッグスライダー
[illegible]	特攻スペシャリスト
36	モーティバリスト
[illegible]	トップライナー
38	ナイツリバー
39	リアルドリフター
40	ラインストリーマー
41	デスペラード
42	峠エンターティナー
43	峠魂
44	スマートスライダー
45	ダウンヒルキーマン
46	サムライドライヴ
[illegible]	ドリフトスタイラー
48	スピードキング
49	コーナーアーティスト
50	キングオブライナー

PARKING AREA

NO.1

当パーキングエリアでは、ゲームに関するちょっとした話題やお得な要素をご紹介。どうぞ、ごゆっくり

CAポイント別メッセージ

CAにおけるドリフトの美しさはポイントで評価されるが、その際獲得した評価ポイントによって、画面に表示されるメッセージが変化するのはご存じだろうか。メッセージには5種類あり、どれも基本的には日本語で「すごい！」という意味。なかにはかなりの高ポイントを記録しないと見られない稀少なメッセージもあるので、ここですべてご紹介しよう。

100 ～ 1000 pts
HEARTRENDING!

1000ポイント未満のときに表示されるメッセージ。こればかり見てるようじゃ、まだまだ腕不足。

1001 ～ 2500 pts
GET EXCITED!

CAは1001ポイント以上取ると3000ポイントのボーナスも入るので、このクラスのドリフトが基準だ。

2501 ～ 4000 pts
RESPONSIVE!

このクラスのドリフトをコンスタントに出せれば、CAバトルは負けなしかも。ぜひ目指したいレベル。

4001 ～ 7500 pts
DANGLE BY A THREAD!

4000ポイントを超えるような派手なドリフトはそうそう出せないが、チャレンジする価値はあるだろう。

7501 pts～
UNCROWNED MONARCH

最後のメッセージは7501ポイント以上が条件。速度、角度ともにそろった究極のドリフトが条件？

溝落としで高ポイントを狙え

マシンの前輪をコーナー内側の側溝に沈めながら、"溝落とし"ドリフトを決めると通常より高ポイントを獲得できる。"溝落とし"中はバイブレーションが効くので参考にしよう。

コーナー内側に深く切り込んで、溝落としを狙おう。

ただし溝落としは壁接触と紙一重。その難度は高い。

02

Driving Technique

DRIVE TRAIN GUIDE

【ドライブトレインガイド】

**自動車技術が極限まで発達した昨今、
スポーツカーのありさまも画一的ではなくなり、
あらゆるスタイルのマシンが市場にあふれることとなった。
そこで本項では、クルマの駆動方式によって異なる挙動を解説し、
プレイヤーの愛車選択の手がかりを提供する。**

FF Front Engine Front Drive

【FF：フロントエンジン・フロントドライブ】

エンジンも駆動輪もフロントに配置するというレイアウトのFF方式は、元来後輪を駆動するためのメカニズムにスペースを支配されることなく、車室を広く取るために考えられた大衆車向けの駆動方式だ。そのため本来スポーツ走行には適せず、ほかの駆動方式に比べ旋回性能はよくない。しかし最近のコンパクトスポーツ車は大半がFF方式を採用しており、的確な操作をすることで十分スポーティーな走行ができるようになってきている。だがそうはいっても、前輪が操舵も駆動も兼ねる方式上、テールスライドを誘発するドリフト状態にすることは難しく、CAでポイントを稼ぐにはやや難しい面がある。サイドブレーキを使用して豪快にスライドを発生させるなどの工夫が必要だ。

FF車はコーナーリングがアウトに膨らみがちな、アンダーステア特性が強い。

テールスライドさせにくいので長いドリフトは難しい。

サイドブレーキを併用したドリフトがおすすめだ。

HONDA
CIVIC
TYPE R
EK9

日本のFFコンパクトカーの草分けであるCIVIC。なかでもチューン版のTYPE Rのパフォーマンスはなかなか侮れない。

HONDA
INTEGRA
TYPE R
DC5

FFスポーツカーのなかでは世界的に見てもトップクラスの性能を持つINTEGRA TYPE R。最新型のDC5はまさに最強。

MITSUBISHI
MIRAGE
CYBORG R
CA4A

CIVICへの対抗馬としてふさわしいMIRAGE。ホットバージョンのCYBORG Rは、可変バルブエンジンを搭載する。

MINI
MINI
COOPER S
GH-RE16

画期的なFFレイアウトで世界的名車となったMINIが、ついにフルモデルチェンジ。COOPER Sはハイパワー版だ。

FR Front Engine Rear Drive

【FR：フロントエンジン・リアドライブ】

車体の前方にエンジンを搭載し、後輪を駆動させるのがFR方式のマシンだ。操舵を前輪、駆動を後輪で行うのでタイヤに対するバランスがよく、その結果操作性に優れ、加速性能もよい。それゆえ非常に古典的かつベーシックなスポーツカーの駆動レイアウトとして、多くのクルマに採用されている方式だ。FR方式のマシンは操縦特性も比較的素直で、コーナーを狙ったラインでトレースしやすくドリフトの誘発も容易なので、手軽にクルマを操作する楽しさを味わえるだろう。とくにドリフト走行を中心に考えた場合、後輪のみを駆動するFRはもっとも適した駆動方式といえ、CAでポイントを大量に稼ぎたいのなら、迷わずFR方式のクルマをチョイスするべきだろう。

クルマを振り回しつつもコントロール下に置く。FR車をドライブする醍醐味だ。

曲がりやすい反面、スピンしやすい特性も持っている。

ドリフトといえばやはりFR車。豪快に滑らせたい。

TOYOTA
TRUENO
GT-APEX
AE86

有名マンガの主人公マシンとしての活躍もあって、登場から約20年たったいまでも多くの人間をひきつける名車。

TOYOTA
SUPRA
RZ
JZA80

ノーマルで280馬力を発生する大パワーエンジンをFRレイアウトで受け止める、TOYOTAが誇る大型スポーツカー。

MAZDA
ROADSTER
RS
NB8C

軽量コンパクトなオープンボディに見合ったパワーのエンジンを装備し、トータルパッケージに優れた名車だ。

MAZDA
RX-7
TYPE RS
FD3S

世界で唯一ロータリーエンジンを搭載したスポーツカー。シャープなハンドリングを楽しみたいならやはりRX-7だろう。

NISSAN
SILVIA
SPEC-R
S15

伝統的にFRレイアウトを採用し、長いあいだ多くの走り屋に好まれているSILVIA。素直な操縦特性が楽しめる一台。

HONDA
S2000
AP1

HONDAが威信をかけて開発したオープンスポーツカー。剛性感あふれるボディとハイパワーエンジンが魅力。

DRIVE TRAIN GUIDE

MR Mid Engine Rear Drive

【MR:ミッドエンジン・リアドライブ】

運転席より後ろの車体中央付近にエンジンを搭載し、後輪を駆動させるのがMR方式のマシンだ。クルマの中でいちばんの重量物であるエンジンを車体中央付近に搭載することで、クルマ全体の重量バランスがよくなり、高い旋回性能を発揮する。そのためレーシングカーや、高級スポーツカーなどに採用されることが多い駆動方式だ。また重心が中心にあることでトラクションのかかりもよく、加速性能にも比較的優れているのが特徴だ。ただ旋回性能がよい反面、やや挙動がクイックな面もあり、ラフな運転を行な うとスピン状態に陥りやすい。そういった操縦面でのシビアな面を乗り越えられるドライビングテクニックを身につければ、MR方式のマシンはキレのある走りを期待できる。

優れた旋回性能は、タイトなコーナーが続くコースなどでその威力を発揮する。

挙動がクイックなのでドリフト時の姿勢制御はシビア。

荷重移動をしっかり行なったコーナーリングを心がけよう。

HONDA BEAT PP1

コンパクトなエンジンとボディを持つ、軽自動車規格のMRスポーツ。バブル全盛期に発売された思い出の名車。

HONDA NSX TYPE R NA2

HONDAが世界のスペシャリティーカーに挑戦した、本格MRスポーツカー。レースでも数々の好成績を収めている。

TOYOTA MR2 GT SW20

日本車では初の量産MRスポーツカーとなったMR2の、モデルチェンジ後のモデル。コンパクトに仕上がっている。

DETOMASO PANTERA GTS

デトマソ製のボディに頑強なアメリカンV8エンジンを組み合わせたエキゾチックカー。ハイパワーが自慢だ。

LOTUS EUROPE SPECIAL

日本のスーパーカーブームを牽引した人気車。低く構えたスタイルとMRレイアウトで抜群の旋回性能を誇った。

LOTUS EXIGE

ELISEの競技用車輌をベースに公道仕様にしたものなので、そのハンドリングはまるでレースカーのようだ。

→4WD 4 Wheel Drive

【4WD:4ホイールドライブ】

エンジンの搭載位置にかかわらず、4輪すべてを駆動させる4WD方式。本来悪路での走破性を高めるために考案された駆動方式だが、近年ではスポーツカーの駆動方式としてもポピュラーになってきている。全輪が駆動することにより、コーナーでの立ち上がり加速のよさは全駆動方式の中でも随一、とくにハイパワー車の強大な出力をむだにすることなく路面に伝えられるメリットは大きい。ただしコーナーリング特性はFF方式に似てアンダーステア気味で、コーナーをクイックに曲がっていくためにはそれなりのテクニックを要求される。またトラクションのかかりがよいぶん、逆にテールを流しっぱなしにするような派手なドリフトは難しい。その場合はセッティング変更で対応しよう。

安定した速さを求めるなら4WDがオススメ。ヒルクライムでも力強い走りが期待できる。

4WDの高い加速性能は、SPバトルで真価を発揮する。

ミドルサイズの4WDマシンはまさに峠向きだろう。

SUBARU
ALCYONE
VS
AX9

'80年代のクルマらしい特異なまでに直線的なデザインが特徴的。4WD車といえばこの時代SUBARUの十八番だった。

SUBARU
IMPREZA
WRX STi
GDB

世界ラリー選手権(WRC)を戦う現役ラリーマシンのベース車。水平対向エンジンが奏でる独特な排気音を楽しみたい。

MITSUBISHI
GALANT
VR-4 TYPE S
EC5A

4WDスポーティーカーの先駆け的存在。各種ラリーやダートトラック選手権で活躍し、好成績を収めている。

MITSUBISHI
LANCER EVOLUTION VII
GSR
CT9A

IMPREZAとは長年ライバル関係にある、三菱のWRC用マシン。その性能の進化は、止まることを知らない。

TOYOTA
CELICA
GT-FOUR
ST205

'90年代初頭のWRCで好成績を収めたマシンのベース車両。モデルチェンジで小型化するまえの最後のモデルだ。

NISSAN
SKYLINE
GT-R V-spec II
BNR34

日本製GTカーのなかでは最高性能を誇る、究極のハコ型マシン。電子制御された優秀な4WDシステムを搭載する。

DRIFT TECHNIQUE
【ドリフトテクニック】

CAというバトルシステムがゲーム中大きく関わってくるだけに、本作ではドリフト走行という行為がゲーム攻略上非常に重要な要素となってくる。そこで本項では、それぞれタイプの異なる5つのドリフト走行を、詳細に解説していくことにする。

→BRAKING DRIFT 【ブレーキングドリフト】

もっとも基本的なドリフト方法で、ゲーム中もっとも頻繁に行なうことになるのがこのブレーキングドリフトだ。ブレーキングドリフトを行なうには、まずコーナー手前でブレーキングを開始し、クルマの荷重がフロントに移動したところでステアを切り込んでいこう。そうすると荷重の抜けたリアタイヤが容易にグリップを失なうので、そこでクルマはドリフト状態になる。あとはコーナーの角度に合わせた、適度なカウンターステアを当てながらコーナーを立ち上がれば、立派なブレーキングドリフトの完成だ。ここで重要なのは、コーナー侵入まえにきちんとクルマの荷重移動を終えておくこと。荷重がフロント側に移っていないと、ステアを切ってもテールスライドが誘発できず、クルマはズルズルとしたコーナーリングをしてしまう。また前輪を駆動するFF車では、その特性上ブレーキングドリフトはやりにくい。

コーナー手前に差しかかったらブレーキング。フロント側に荷重をかけよう。

ステアを強めに切り込めばリアがスライド開始。アクセルも適度に開けよう。

クルマがコーナー出口を向いたらリアをグリップさせて姿勢回復に努めよう。

→SIDE BRAKE DRIFT 【サイドブレーキドリフト】

ブレーキングドリフトのように荷重移動でリアタイヤのグリップを失なわせるのではなく、サイドブレーキで強引に後輪をロックさせてクルマをドリフト状態に持ち込むのが、サイドブレーキドリフトである。とくにFF車のようにブレーキングドリフトしにくいクルマをドリフトさせるのに有効だ。またRがキツいヘアピンなどで通常のブレーキングが間に合わないときなどに、サイドブレーキを使って強引にテールをスライドさせてクルマの姿勢を変えるのも、駆動形式を問わずに使えるテクニックだ。

ステア操作と巧みに連繋させながら、コーナリング状況に合わせてサイドの操作を行おう。

タイトコーナーでの姿勢制御にも役立つ。カウンター操作を誤るとスピンしてしまうので注意。

→INERTIA DRIFT

【慣性ドリフト】

慣性ドリフトとはその名のとおり、クルマが曲がろうとする方向とは逆に働く慣性の力でタイヤがグリップを失ないドリフト状態となるもので、コントロールするのがもっとも難しいドリフトだ。大きな慣性が働く高速コーナーで自然とドリフト状態になる以外に、急なステア操作などで繰り出すことが可能だが、ブレーキングドリフトのようにクルマを操舵する前輪に荷重がかかっていないことが多く、クルマはアウトに膨らみがちで姿勢制御が難しい。しかしこれを押さえ込めればかなり速いドリフトが可能となる。

クルマがアウトに膨らんでいったときは、アクセルとブレーキの微調整で姿勢を立て直そう。

ドリフト中の速度が速いぶん、CAの判定区間で決められればかなりの額のポイントを稼げる。

→POWER DRIFT

【パワードリフト】

パワードリフトは、クルマが持つ駆動力のみでリアタイヤをスリップさせ、ドリフト状態を生む方法だ。前輪のみを駆動させるFF車では不可能なドリフトでもある。コーナーの進入までのプロセスはブレーキングドリフトと変わらないが、その後のコーナーの立ち上がりで急激なパワーをリアタイヤに与えて、ドリフト状態を作り出す。コーナー出口までつねにドリフト状態を維持でき、なにより強いトラクションもかかっているので、速く力強いドリフトとなるのだ。

名前が表わすとおり、非力なマシンではパワードリフトは行なえない。ハイパワー車を選ぼう。

ドリフト状態が長いということは、CAにおいてポイントをたくさん稼げるということでもある。

→SHIFT LOCK

【シフトロック】

コーナーリング中にシフトダウンを行なうことで、急激にタイヤにかかるトラクションが変化し、リアタイヤがスライドし始める現象を利用したドリフト方法がシフトロックだ。リアタイヤに急激なトラクションを与えるという点ではパワードリフトと同じだが、シフトロックはコーナー進入時からドリフト状態に持ち込めるというメリットを持つ。またドリフト時の減速も少なく、ハイスピードでのドリフトを行なうには最適の方法だが、そのぶんマシンの姿勢制御はシビアになるので注意しよう。

実践するにはもちろんマニュアルのシフト操作が条件だ。SHIFT ASSISTはOFFをチョイスしよう。

3速から2速、ときには2速から1速といった具合で、コーナーリング中にシフトダウンを行なおう。

CORNERING TECHNIQUE

【コーナリングテクニック】

**本作ではコースを走行中、コーナー手前に差し掛かると
そのコーナーの種類を4種のアイコンで表示してくれる。
そこで本項では、この4種のコーナーアイコンに対応した走りを
コーナーリングの基本テクニックとして考え、
コーナーアイコン別にその走行テクニックを解説していく。**

CURVE A 【カーブA】

Hill Climb ヒルクライムの場合

もっとも角度が緩いうえに、ヒルクライムでは速度が乗らない場合が多いので、基本的にノーブレーキで対処できる。ただし複数のカーブが連続する場合は、早めのステアリング操作や、若干のアクセルオフを必要とする場合もあるだろう。基本的にはもっともイージーなカーブだ。

Down Hill ダウンヒルの場合

場所によってはかなり速度が乗るダウンヒルでは、このカーブの緩やかさも手伝ってかなりの車速で突入することになる場合が多い。基本的にはイージーなカーブだが、早めにステアを切ってイン側についていないと、慣性で一気にアウト側に振られてしまうこともあるので、ダウンヒルは油断しないほうがいい。

このカーブで減速をしているようではタイムアップは狙えない。全開で抜けていくのが基本と思おう。

スピードが思いのほか出るダウンヒルでは、緩く見えても一瞬のアクセルオフやブレーキングも駆使しよう。

CURVE B 【カーブB】

Hill Climb ヒルクライムの場合

カーブAよりも若干きつい、といった場合がほとんどなので、ちょっとしたアクセルオフや、チョン入れのブレーキングで曲がれるだろう。アウトインアウトで大きくラインを取れる場所なら、ノーブレーキで行ける場合もある。カーブAと勘違いして突っ込まなければ、問題はないはずだ。

Down Hill ダウンヒルの場合

ダウンヒルの場合、道幅が狭いコースなどでは多少のブレーキングを必要とする。といっても車速を落とすようなブレーキングではなく、クルマの向きをちょっとだけ変えるために、一瞬だけブレーキを踏むといった感じだ。アウトに膨らんでしまったら、アクセルで調整しながら立て直そう。

大きくアウトからラインを取っていけば、ノーブレーキでクリアできる場合が多い。タイム短縮につなげよう。

ブレーキをちょっとだけ踏んで、車体の鼻先を少しカーブの内側に入れれば問題なくクリア可能なはず。

CURVE C 【カーブC】

Hill Climb ヒルクライムの場合

カーブを曲がりやすいヒルクライムとはいえ、さすがにカーブCともなるとそれなりの減速が必要とされる。カーブ進入時にはブレーキングによる荷重移動をしっかり行なっておかないと、曲がりきれない場合が多々あるだろう。とくに直線の先にカーブCが控えている場合は十分に減速しよう。

傾斜がきつい場所や車速が乗らない場所では、必要以上に減速してしまわないような心がけも必要だ。

Down Hill ダウンヒルの場合

ヘアピンのつぎにきついカーブだけに、ダウンヒルでは苦労させられることの多いカーブC。必要にして十分なブレーキングを行なっておかないと、ガードレールに一直線、なんてことになりかねない。なるべくアウト側から余裕を持ってライン取りし、早めにイン側に切り込むようにしよう。

コーナー進入時の心がけとしては、ヘアピンに対するそれと同じ気持ちでいてもいいぐらいだといえる。

CURVE D 【カーブD】

Hill Climb ヒルクライムの場合

このカーブDのようなヘアピンをどう処理できるかが本作のキモ。適度なブレーキングと荷重移動、的確なステアとアクセル操作をすべてきちんと行なおう。オーバースピードで突入した場合、アクセルオフで速度調整していると、トラクションが不足して大幅なタイムロスになるので注意したい。

クリップについたらアクセルは全開。アクセルを抜いてしまうと、道の傾斜に負けて速度が死んでしまう。

Down Hill ダウンヒルの場合

ゲーム中いちばん処理が難しい、ダウンヒルのカーブD。とにかくブレーキングが勝負で、カーブのRに合わせた的確な減速操作ができるように、何度も走り込んで身体で覚えよう。とくに直線の先に現われる場合は、慎重すぎるくらい手前から減速したほうが、結果的に好タイムに結びつく場合も多い。

曲がりきれない場合は早めにサイドブレーキを併用し、テールスライドを使って一気に曲がってしまおう。

P PARKING AREA

NO.2

当パーキングエリアでは、ゲームに関するちょっとした話題やお得な要素をご紹介。どうぞ、ごゆっくり。

本作を監修したGenki Racing Project 契約レーサーからひと言

実在の街道を舞台にしたリアルなレースゲームとして開発された本作だが、クルマの挙動面におけるその"リアル"な部分には、現役のレーシングドライバー2名の意見が多数フィードバックされている。クルマをドリフトさせることにおいては、日本でも指折りの存在であるこの両名に、ゲーム開発に関することやレースゲーム全般に関することなど、いろいろとインタビューしてみた。

谷口 信輝
Nobuteru Taniguchi

全日本GT選手権にRE雨宮RX-7で参戦しつつ、2001年はプロドリフト選手権"D1GP"にて初代チャンピオンに輝く。

織戸 学
Manabu Orido

長年全日本GT選手権に参戦中で、今年もSARD SUPRAを駆って参戦する。自身のパーツブランドRIDOXも展開中。

Q1.普段からレースゲームでは遊ばれますか?

谷口 少々。

織戸 最近は少なくなったけど、昔はハンドルコントローラーをセットして遊んでました。よいトレーニングになるんですよ。

Q2.どんなタイトルのレースゲームがお気に入りですか?

谷口 『マリオカート』がいちばんお気に入り。ドリフトができるので。あとは『グランツーリスモ』、『首都高バトル』。

織戸 『グランツーリスモ』です。自分のレースカーも入ってるし。あとは『首都高バトル』かな。ただ走るだけでなく、ストーリーがあったり、クルマのチューニングができるやつが好きですね。

Q3.今回『街道バトル』のどのような部分の制作に関わりましたか? また関わった部分でこだわりがもっとも反映されたのはどの部分ですか?

谷口 エンジン音や排気音などの効果音録りや、実際のドリフトの動きを見せたり、ゲーム中のクルマの操作性などを監修しました。オープニングムービーのS15 SILVIAの動きにはこだわったので、ぜひ観てください。

織戸 オープニングムービーのクルマの動きや、ハンドリングの部分を監修しました。その部分はやはりこだわっています。

Q4.自分が制作に関わっていない部分で『街道バトル』のすごいと思える部分はどこですか?

谷口 画像がキレイでリアルなところ。峠にスポンサーの看板が立ってるのもおもしろいですよね。

織戸 ストーリー性がハッキリとある部分。あとはやっぱりコースのリアルさですかね。

Q5.『街道バトル』に登場するコースでいちばん好きなのはどこですか?

谷口 箱根と表六甲。どっちも好きです。

織戸 箱根です。

Q6.では『街道バトル』に登場するクルマでいちばん好きなのはなんですか?

谷口 もちろん自分のS15 SILVIAと、あとは雨宮RX-7が好きです。

織戸 SUPRAとSILVIA。

Q7.最後にこのゲームで走りに興味を持ったユーザーに、メッセージをお願いします。

谷口 ゲームはもちろんおもしろいからよしとして、とりあえず俺のS15 SILVIAを使うときはあまりぶつけないでね!

織戸 ゲームというバーチャルなものではありますが、これで練習して実車の操縦もうまくなってください。『街道バトル』ではそれが可能ですから。

03

Tune & Setting Guide

【第三章】チューン&セッティングガイド

TUNING PARTS

【チューニングパーツ】

自分の愛車をチューンアップするためには、
所持金に応じてよりレベルの高いパーツを装着する必要がある。
しかしパーツの入手先はショップだけにとどまらずさまざまで、
ゲームを進めていくとあらゆる方法で入手することになる。
そこで本項では、すべてのパーツの入手先を一覧表にしてみた。

→PARTS CATALOG 【パーツカタログ】

チューニングパーツはまず、クルマの部位ごとにカテゴリーが分けられており、そこから各パーツごとにいくつかのレベルが用意されている。比較的初期レベルのパーツはショップで購入できるが、大半の高性能パーツはスポンサーからの提供を受けるか、ライバルを倒して入手することになる。ライバルから入手できるパーツの価格は、その後パーツショップに並んだときの価格となっている。

パーツ価格・入手先リスト

カテゴリー	パーツ名	LEVEL	入手先	価格
POWER TUNE	ENGINE	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	ENGINE	LEVEL1	パーツショップで購入	200,000CP
	ENGINE	LEVEL2	パーツショップで購入	380,000CP
	ENGINE	LEVEL3	スポンサーより提供:OZE	非売品
	ENGINE	LEVEL4	スポンサーより提供:サイドバイサイド	非売品
	ENGINE	LEVEL5	ライバル111か183を倒すことで入手	1,500,000CP
	MUFFLER	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	MUFFLER	LEVEL1	パーツショップで購入	180,000CP
	MUFFLER	LEVEL2	パーツショップで購入	250,000CP
	MUFFLER	LEVEL3	スポンサーより提供:ミュー企画	非売品
	MUFFLER	LEVEL4	スポンサーより提供:グラフィティアート	非売品
	MUFFLER	LEVEL5	ライバル104を倒すことで入手	750,000CP
	MUFFLER	LEVEL6	スポンサーより提供:シュタイナー	非売品
	MUFFLER	LEVEL7	スポンサーより提供:ディアブロ	非売品
	MUFFLER	LEVEL8	スポンサーより提供:WRS-G	非売品
	AIR CLEANER	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	AIR CLEANER	LEVEL1	パーツショップで購入	85,000CP
	AIR CLEANER	LEVEL2	パーツショップで購入	135,000CP
	AIR CLEANER	LEVEL3	スポンサーより提供:エンタイ	非売品
	AIR CLEANER	LEVEL4	スポンサーより提供:限界	非売品
	AIR CLEANER	LEVEL5	スポンサーより提供:エンドレスレイン	非売品
	COOLING MODULE	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	COOLING MODULE	LEVEL1	パーツショップで購入	120,000CP
	COOLING MODULE	LEVEL2	パーツショップで購入	260,000CP
	COOLING MODULE	LEVEL3	スポンサーより提供:レイズン	非売品
	COOLING MODULE	LEVEL4	スポンサーより提供:ハルマゲ	非売品
	COOLING MODULE	LEVEL5	スポンサーより提供:ワタナベ	非売品
POWER TRAIN TUNE	MISSION	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	MISSION	LEVEL1	パーツショップで購入	175,000CP
	MISSION	LEVEL2	パーツショップで購入	255,000CP
	MISSION	LEVEL3	スポンサーより提供:ZEROレーシング	非売品
	MISSION	LEVEL4	ライバル097を倒すことで入手	500,000CP
	CLUTCH/DIFF	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	CLUTCH/DIFF	LEVEL1	パーツショップで購入	110,000CP
	CLUTCH/DIFF	LEVEL2	パーツショップで購入	211,000CP
	CLUTCH/DIFF	LEVEL3	スポンサーより提供:星崎インパラ	非売品
	CLUTCH/DIFF	LEVEL4	スポンサーより提供:ホークスポーツ	非売品
	CLUTCH/DIFF	LEVEL5	ライバル087か110を倒すことで入手	450,000CP
	LSD 1WAY	LEVEL1	パーツショップで購入	189,000CP
	LSD 1WAY	LEVEL2	スポンサーより提供:タルガトップ	非売品
	LSD 1WAY	LEVEL3	スポンサーより提供:TDR	非売品
	LSD 1.5WAY	LEVEL1	スポンサーより提供:オルティア	非売品
	LSD 1.5WAY	LEVEL2	スポンサーより提供:スピードライセンス	非売品

※ライバルを倒すことで入手したパーツは、後日パーツショップで購入可能になる。

カテゴリー	パーツ名	LEVEL	入手先	価格
POWER TRAIN TUNE	LSD 1.5WAY	LEVEL3	スポンサーより提供:カバヤ	非売品
	LSD 2WAY	LEVEL1	スポンサーより提供:柿木レーシング	非売品
	LSD 2WAY	LEVEL2	スポンサーより提供:マインドコントロール	非売品
	LSD 2WAY	LEVEL3	スポンサーより提供:トラクター	非売品
	SUSPENTION	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	SUSPENTION	LEVEL1	パーツショップで購入	135,000CP
	SUSPENTION	LEVEL2	パーツショップで購入	210,000CP
	SUSPENTION	LEVEL3	スポンサーより提供:中央パワード	非売品
	SUSPENTION	LEVEL4	スポンサーより提供:ブラボー	非売品
	SUSPENTION	LEVEL5	ライバル103か168を倒すことで入手	350,000CP
	BRAKE	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	BRAKE	LEVEL1	パーツショップで購入	120,000CP
	BRAKE	LEVEL2	パーツショップで購入	183,000CP
	BRAKE	LEVEL3	スポンサーより提供:プリッツ	非売品
	BRAKE	LEVEL4	スポンサーより提供:HKK	非売品
	BRAKE	LEVEL5	スポンサーより提供:山本エンジニヤリング	非売品
[illegible]	REINFORCE	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	REINFORCE	LEVEL1	パーツショップで購入	225,000CP
	REINFORCE	LEVEL2	パーツショップで購入	320,000CP
	REINFORCE	LEVEL3	スポンサーより提供:タコツボ	非売品
	REINFORCE	LEVEL4	スポンサーより提供:ヴェルシュタイン	非売品
	REINFORCE	LEVEL5	スポンサーより提供:ブローオフ	非売品
	WEIGHT DOWN	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	WEIGHT DOWN	LEVEL1	パーツショップで購入	150,000CP
	WEIGHT DOWN	LEVEL2	パーツショップで購入	220,000CP
	WEIGHT DOWN	LEVEL3	スポンサーより提供:ブライトン	非売品
	WEIGHT DOWN	LEVEL4	スポンサーより提供:グランツ	非売品
	WEIGHT DOWN	LEVEL5	スポンサーより提供:V.Speed	非売品
TIRE	SPORTS	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	SPORTS	LEVEL1	パーツショップで購入	100,000CP
	SPORTS	LEVEL2	パーツショップで購入	160,000CP
	SPORTS	LEVEL3	スポンサーより提供:BSS	非売品
	SPORTS	LEVEL4	スポンサーより提供:バックファイヤタイヤ	非売品
	SPORTS	LEVEL5	スポンサーより提供:ニューイヤータイヤ	非売品
	RACING	LEVEL1	パーツショップで購入	150,000CP
	RACING	LEVEL2	パーツショップで購入	280,000CP
	RACING	LEVEL3	スポンサーより提供:BSS	非売品
	RACING	LEVEL4	スポンサーより提供:バックファイヤタイヤ	非売品
	RACING	LEVEL5	スポンサーより提供:ニューイヤータイヤ	非売品
	WET	LEVEL1	パーツショップで購入	110,000CP
	WET	LEVEL2	パーツショップで購入	175,000CP
	WET	LEVEL3	スポンサーより提供:BSS	非売品
	WET	LEVEL4	スポンサーより提供:バックファイヤタイヤ	非売品
	WET	LEVEL5	スポンサーより提供:ニューイヤータイヤ	非売品
	SPIKE	LEVEL1	パーツショップで購入	135,000CP
	SPIKE	LEVEL2	パーツショップで購入	250,000CP
	SPIKE	LEVEL3	スポンサーより提供:BSS	非売品
	SPIKE	LEVEL4	スポンサーより提供:バックファイヤタイヤ	非売品
	SPIKE	LEVEL5	スポンサーより提供:ニューイヤータイヤ	非売品
[illegible]	LIGHT	NORMAL	はじめから装備している	非売品
	LIGHT	LEVEL1	パーツショップで購入	5,000CP
	LIGHT	LEVEL2	パーツショップで購入	10,000CP
	LIGHT	LEVEL3	パーツショップで購入	150,000CP
	BODY COLOR	-	パーツショップで購入	10,000CP
	WHEEL	-	パーツショップで購入	250,000CP

[illegible]

上の表に記載した各パーツの価格は、クルマのパーツ購入時のカテゴリー(P101からのカーデータ参照)によって変化し、該当する係数を価格にかけることで販売価格を算出する。また、カテゴリーGのクルマはチューニングができないので、係数は存在しない。

クルマのカテゴリー別パーツ価格係数

カテゴリー	パーツ係数	カテゴリー	パーツ係数
A	0.8	E	2.2
B	1	F	2.5
C	1.4	[illegible]	—
[illegible]	1.8		

TUNING GUIDE

【チューニングガイド】

ライバルたちを相手に勝ち抜いていくためには、
マシンをつねにチューンアップし、戦闘力を高めておく必要がある。
しかしチューンアップパーツはただ装着すればいいというものでもなく、
その能力やほかのパーツとの相性も考えて組み合わせなければならない。
本項では各パーツごとに、その特性を解説していくことにする。

→POWER TUNE 【パワーチューン】

エンジン出力系統に関するチューンアップを行なうのがPOWER TUNEだ。POWER TUNEはエンジン、マフラー、エアクリーナー、クーリングモジュールの4パーツで構成されている。各パーツは基本的に独立した要素だが、パーツ同士お互いに作用し合っているので、その相性を考えて装着しないと、結果的にパワーダウンを招いてしまう場合もあるので注意しておきたい。

ENGINE

クルマの速さをもっとも決定づけるのがエンジンチューンだ。レベルの高いパーツにすればするほどエンジン出力は増大し、クルマにパワーを与えることができる。自然吸気、ターボ、ロータリーといったエンジン形式の違いでそのフィーリングは異なり、選択した車種のエンジン形式は変更できない。

レベルごとの特性とその性能差

	LEVEL	特性	重量	トルク伝達効率
NA	NORMAL	はじめから搭載されているエンジン	140kg	±0
	LEVEL1	NORMALより馬力、トルクが少し上昇	147kg	+0.02
	LEVEL2	LEVEL1より馬力、トルクが少し上昇	150kg	+0.04
	LEVEL3	LEVEL2より馬力、トルクが少し上昇	154kg	+0.06
	LEVEL4	LEVEL3より馬力、トルクが上昇(とくに高回転時)	158kg	+0.08
	LEVEL5	LEVEL4より馬力、トルクが上昇(とくに高回転時)	161kg	+0.1
TURBO	NORMAL	はじめから搭載されているエンジン	160kg	±0
	LEVEL1	NORMALより馬力、トルクが高回転時に少し上昇	168kg	+0.01
	LEVEL2	LEVEL1より馬力、トルクが高回転時に少し上昇	171kg	+0.03
	LEVEL3	LEVEL2より馬力、トルクが高回転時に少し上昇	176kg	+0.04
	LEVEL4	LEVEL3より馬力、トルクが高回転時に少し上昇	142kg	+0.06
	LEVEL5	LEVEL4より馬力、トルクが低回転から高回転までバランスよく上昇	184kg	+0.1
ROTARY	NORMAL	はじめから搭載されているエンジン	135kg	±0
	LEVEL1	NORMALより馬力、トルクが高回転時に少し上昇	142kg	+0.03
	LEVEL2	LEVEL1より馬力、トルクが高回転時に少し上昇	144kg	+0.04
	LEVEL3	LEVEL2より馬力、トルクが高回転時に少し上昇	149kg	+0.05
	LEVEL4	LEVEL3より馬力、トルクが高回転時に少し上昇	153kg	+0.07
	LEVEL5	LEVEL4より馬力、トルクが低回転から高回転までバランスよく上昇	155kg	+0.1

MUFFLER

[illegible]

エンジンが生むパワーに対し、最終的な特性の変化を与えられる重要なパーツがマフラーだ。エンジンから排出される燃焼ガスを車外へ排気するのがマフラーの役目だが、このガスの抜けをよくすればエンジンは高回転まで回るようになり、逆に抜けを抑制すると、エンジンの回転数は落ちるがトルクは増すようになる。たとえばレベル4と5のマフラーでは、性能は同じだがその特性はトルク重視型と馬力重視型で異なっている。つまりエンジンとマフラーは、自分の望んだ特性になるように組み合わせることが重要だ。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量
NORMAL	はじめから装着されているマフラー	15kg
LEVEL1	NORMALより馬力、トルクが若干アップ	14kg
LEVEL2	LEVEL1より馬力、トルクが若干アップ	13kg
LEVEL3	LEVEL2より馬力、トルクが若干アップ	13kg
LEVEL4	低回転の抜けを抑制したトルク重視型マフラー	13kg
LEVEL5	高回転の抜けをよくした馬力重視型マフラー	13kg
LEVEL6	LEVEL4の性能をアップしたマフラー	12kg
LEVEL7	LEVEL5の性能をアップしたマフラー	12kg
LEVEL8	全回転域で馬力、トルクをアップしたマフラー	11kg

[illegible]

エンジンとマフラーは直接つながっているパーツだけに、右に記した最適な組み合わせに沿ってバランスよく装着する必要がある。パーツ同士のレベルに差異があった場合、クルマはパワーダウンしてしまうからだ。たとえばLEVEL5のエンジンにLEVEL1のマフラーを装着してしまうと、そのレベル差は4となり、右下のパワーロストパーセンテージ表で照らし合わせてみるとわかるように、マシンは本来の性能の15%を失なっていることになる。なおこのパワーロストは、エンジンよりマフラーのレベルが低い場合のみ発生し、マフラーのレベルがエンジンを上回っても、パワーロスは発生しない。

最適な組み合わせ

エンジンレベル	マフラーレベル	エンジンレベル	マフラーレベル
NORMAL	NORMAL	LEVEL3	LEVEL5
LEVEL1	LEVEL1	LEVEL4	LEVEL6
LEVEL2	LEVEL2	LEVEL4	LEVEL7
LEVEL2	LEVEL3	LEVEL5	LEVEL8
LEVEL3	LEVEL4		

パワーロストパーセンテージ

レベル差	パワー
5	20%ロスト
4	15%ロスト
3	13%ロスト
2	10%ロスト
1	5%ロスト
0	[illegible]

One Point トルク伝達効率とは？

本項で紹介している各パーツの表には、たまにトルク伝達効率というちょっと見慣れない項目がある。これはエンジンが発生させている本来の駆動力（トルク）を、どれだけ失なわずに路面へ伝えられるかという概念だ。ノーマル状態のクルマでは0.8で、最初からパワーをロスしていることになる。つまり各部をチューンしていくことで、その伝達効率を上げることができるのだ。

TUNING GUIDE

AIR CLEANER 【エアクリーナー】

エアクリーナーの目的は、エンジンに内部に空気を導入する際、導入口に装着してエンジン内部にゴミなどの異物が入らないようにすることだ。パーツのレベルを上げることで空気の吸入効率が上がり、より大量の空気を必要とするハイパワーエンジンのレスポンスをアップさせることができる。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量
NORMAL	はじめから装着されているエアクリーナー	重量なし
LEVEL1	NORMALより馬力、トルクが少しアップ	変化なし
LEVEL2	LEVEL1より馬力、トルクが少しアップ	変化なし
LEVEL3	LEVEL2より馬力、トルクが少しアップ	変化なし
LEVEL4	LEVEL3より馬力、トルクが少しアップ	変化なし
LEVEL5	LEVEL4より馬力、トルクが少しアップ	変化なし

COOLING MODULE 【クーリングモジュール】

エンジンから発生する大量の熱を冷却し、オーバーヒートを防ぐのがクーリングモジュールだ。エンジンのレベルが上がり、発生するパワーが大きくなるほどその熱量も増大するので、エンジンチューンと合わせてこちらのレベルも上げていかないと、トータルでバランスの取れたチューンにはならない。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量
NORMAL	はじめから装着されているクーリングモジュール	25kg
LEVEL1	NORMALより馬力、トルクが少しアップ	26kg
LEVEL2	LEVEL1より馬力、トルクが少しアップ	28kg
LEVEL3	LEVEL2より馬力、トルクが少しアップ	28kg
LEVEL4	LEVEL3より馬力、トルクが少しアップ	28kg
LEVEL5	LEVEL4より馬力、トルクが少しアップ	29kg

エンジンとマフラー同様、エアクリーナーとクーリングモジュールにも相性のいい組み合わせがある。ただし、この場合お互いのパーツレベルの差異があってもパワーをロストするのではなく、差異が少ないほどパワーがアップするという寸法だ。レベル差が最大の5あるとパワーアップはゼロだが、レベル差のない最適な組み合わせだと、エンジンパワーは20%もアップする。またこのふたつのパーツは、同じレベルのもの同士を装着すれば自然と最適な組み合わせとなるので、そんなにシビアに考えなくても、普通にその都度同レベルのパーツを組んでおけば問題はないということだ。

最適な組み合わせ

エンジンレベル		マフラーレベル
NORMAL	●	NORMAL
LEVEL1	●	LEVEL1
LEVEL2	●	LEVEL2
LEVEL3	●	LEVEL3
LEVEL4	●	LEVEL4
LEVEL5	●	LEVEL5

パワーアップパーセンテージ

レベル差	パワー
5	アップなし
4	5%アップ
3	7%アップ
2	10%アップ
1	15%アップ
0	20%アップ

→POWER TRAIN TUNE

【パワートレインチューン】

エンジンの駆動をタイヤに伝えるための、駆動系や足回りのパーツをチューンするのがPOWER TRAIN TUNE。ミッション、クラッチ&デフ、サスペンション、ブレーキ、4つのパーツで構成されている。ここではLSDという追加パーツのチューンにも注目したい。とくにクラッチ以外のすべてのパーツは購入後に細かいセッティングが可能で、そういう意味では走りの方向性を決定づける重要な箇所もある。クルマはエンジンのパワーを上げればもちろん速くなるが、それに見合った足回りのチューンを施さないと、コーナーの連続する峠で速く走らせるのは難しい。むしろエンジンはノーマルでも、足回りや駆動系のレベルが高ければ、クルマを速く走らせることが可能なのだ。

MISSION

大小さまざまなコーナーが連続し、頻繁にシフトチェンジを必要とする峠でのレースでは、ミッションのチューンはタイムアップに欠かせない要素だ。パーツレベルが高くなるほど、シフトチェンジをしたときのタイムラグが少なくなるので、加速、減速の両面で有効であるのはいうまでもなく、重量もどんどん軽くなり、トルク伝達率もアップするので、そのメリットは計りしれない。SHIFT ASSISTをONにして、オートマチックシフトでプレイしていても、その効果は必ず実感できるはずだ。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量	トルク伝達効率
NORMAL	はじめから装着されているミッション	30kg	±0
LEVEL1	NORMALより少し軽量化	29kg	+0.01
LEVEL2	LEVEL1より少し軽量化、タイムラグを軽減	28kg	+0.02
LEVEL3	LEVEL2より少し軽量化、タイムラグを軽減	27kg	+0.03
LEVEL4	LEVEL3より軽量化、タイムラグを軽減	26kg	+0.05

CLUTCH/DIFF

【クラッチ / デフ】

エンジンによって発生した動力をミッションに伝えるクラッチと、ミッションから伝わってきた動力を車輪に伝えるデフの両方をチューンするのがこの項目だ。このパーツをチューンすることでトルク伝達効率がアップし、エンジンが発生させたパワーをむだなく路面に伝えられるようになる。POWER TUNEを進めていくら大きなパワーを手に入れても、こういった駆動系のパーツをいっしょにチューンしておかないと、せっかくの高出力をむだにするだけ。地味だが忘れずチューンしておこう。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量	トルク伝達効率
NORMAL	はじめから装着されているクラッチとデフ	30kg	±0
LEVEL1	NORMALよりトルク伝達効率が少しアップ	32kg	+0.01
LEVEL2	LEVEL1よりトルク伝達効率が少しアップ	32kg	+0.02
LEVEL3	LEVEL2よりトルク伝達効率が少しアップ	33kg	+0.03
LEVEL4	LEVEL3よりトルク伝達効率が少しアップ	35kg	+0.04
LEVEL5	LEVEL4よりトルク伝達効率が少しアップ	36kg	+0.05

TUNING GUIDE

LSD

通常クルマがコーナーリングをするとき、コーナー内側を走るタイヤと外側のタイヤでは、その回転量が違っている。その回転差を補うのがデフと呼ばれるパーツだ。しかしノーマルのデフは片輪が何らかの理由で空転したとき、駆動力はその空転している片輪のみに伝達されてしまう。そのような場合に駆動力の伝達を制限し、両輪に適度な駆動力がかかるように制御するパーツが必要となるのだが、それが作動制限デフ(Limited Slip Diff)、いわゆるLSDと呼ばれるパーツだ。LSDには加速時のみに効く1WAY、加速時、減速時の両方に効く2WAY、加速時と、減速時はややマイルドに効く1.5WAYの3種類があり、一般的に1WAYはFF車、2WAYはFR車、1.5WAYは4WD車のフロント側に向いているとされる。装着後はいろいろとセッティングできるので、好みの効き具合に調整していこう。

レベルごとの特性とその性能差　LSD 1WAY

LEVEL	特性	重量
LEVEL1	加速時のトラクションが少しアップ。ドライ、枯葉の路面での加速力アップ	11kg
LEVEL2	LEVEL1より加速時のトラクションがアップ。ドライ、枯葉、ウェットの路面での加速力アップ	11kg
LEVEL3	LEVEL2より加速時のトラクションがアップ。ドライ、枯葉、ウェット、スノー路面での加速力アップ	11kg

レベルごとの特性とその性能差　LSD 1.5WAY

LEVEL	特性	重量
LEVEL1	加速時、減速時のトラクションが少しアップ。ドライ、枯葉の路面での加速力がアップし、減速力も少しアップ	14kg
LEVEL2	LEVEL1より加速時のトラクションがアップし、減速時のトクションも少しアップ。 ドライ、枯葉、ウェットの路面での加速力がアップし、減速力も少しアップ	14kg
LEVEL3	LEVEL2より加速時のトラクションがアップし、減速時のトラクションも少しアップ。 ドライ、枯葉、ウェット、スノー路面での加速力がアップし、減速力も少しアップ	14kg

レベルごとの特性とその性能差　LSD 2WAY

LEVEL	特性	重量
LEVEL1	加速時、減速時のトラクションが少しアップ。ドライ、枯葉の路面での加速力がアップし、減速力も少しアップ	16kg
LEVEL2	LEVEL1より加速時のトラクションがアップし、減速時のトラクションも少しアップ。 ドライ、枯葉、ウェットの路面での加速力がアップし、減速力も少しアップ	16kg
LEVEL3	LEVEL2より加速時、減速時のトラクションがアップ。 ドライ、枯葉、ウェット、スノー路面での加速力がアップし、減速力も少しアップ	17kg

LSDを装着すると、後輪をスリップさせて走るドリフト走行時にトラクションを得られるのはもちろん、ミュー(摩擦係数)が低い路面を走行する場合にもその威力を発揮してくれる。右表はミューの異なる4つの路面でのLSDの効き方を表わしたもので、パーツレベルが高いほどその効き方も強くなるのがわかるだろう。とくにレベル3を装着すれば、ウェットやスノーといった、ドライ路面に比べてあきらかに滑りやすい路面でも効果があるので、LSDというパーツそのものの重要性を感じ取ってもらえるのではないだろうか。

LSDタイプ別効果リスト

LEVEL	路面状態	効果
LEVEL1	ドライ	少し効果あり
	枯葉	少し効果あり
	ウェット	ほとんど効果なし
	スノー	ほとんど効果なし
LEVEL2	ドライ	効果あり
	枯葉	効果あり
	ウェット	少し効果あり
	スノー	ほとんど効果なし
LEVEL3	ドライ	かなり効果あり
	枯葉	かなり効果あり
	ウェット	効果あり
	スノー	少し効果あり

SUSPENTION

［サスペンション］

クルマのハンドリング性能を向上させるSUSPENTIONチューンは、エンジンチューンと並んでクルマの性格を決定づける重要なチューン箇所だ。レベル1、2はストリート仕様、レベル3、4はドリフト仕様、レベル5はグリップ仕様と、各レベルで適した仕様が異なっているので、好みのものをチョイスしよう。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量
NORMAL	はじめから装着されているサスペンション	50kg
LEVEL1	ストリート仕様。NORMALよりカーブ、ストレートでの安定性が向上	48kg
LEVEL2	ストリート仕様。LEVEL1よりカーブ、ストレートでの安定性が向上	45kg
LEVEL3	ドリフト仕様。カーブでのコントロール性能がアップ。ストレートでの性能はLEVEL1程度	48kg
LEVEL4	ドリフト仕様。LEVEL3よりカーブでのコントロール性能がアップ。ストレートでの性能はLEVEL2程度	45kg
LEVEL5	グリップ走行仕様。ストロークに余裕があり、直進安定性とトラクションも同時に確保	40kg

BRAKE

タイトなコーナーが続くダウンヒルなどでは、高性能なブレーキもタイムアップに不可欠な要素となる。レベルが高いほど制動力がアップするのはもちろん、耐久力もアップするので、ワーニングゲージがすぐたまってしまうような走りをしいられていたら、チューンを考えたほうがいいだろう。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量
NORMAL	はじめから装着されているブレーキ	24kg
LEVEL1	NORMALよりブレーキ力が少しアップし、耐久力もアップ。　キャリパー色は水色	24kg
LEVEL2	LEVEL1よりブレーキ力が少しアップし、耐久力もアップ。　キャリパー色は黒	24kg
LEVEL3	LEVEL2よりブレーキ力がアップし、耐久力もアップ。　キャリパー色は黒	24kg
LEVEL4	LEVEL3よりブレーキ力がアップし、耐久力もアップ。　キャリパー色は赤	24kg
LEVEL5	LEVEL4よりブレーキ力がアップし、耐久力もアップ。　キャリパー色は金	24kg

性能アップにともないブレーキキャリパーの色も変化する。しかし最初から赤いキャリパーを装備しているクルマの場合、赤（レベル4）より上位グレードである、金色キャリパーのレベル5ブレーキを装備しないとキャリパー色は変化しない。

実際のブレーキはローター径が大きいほど高性能となるが、本作ではローター径は装着するホイールのインチ数で決定される。つまりブレーキの性能はあくまでもパーツレベルによって決定し、ローター径は見た目だけの変化にとどまるのだ。

あまり見る機会はないが、こんなこだわりがうれしい。

色つきキャリパーは無条件でスポーティーに見える。

キャリパー色同様、制作者のこだわりを感じる部分だ。

ホイールサイズはタイヤレベルに合わせて変化する。

TUNING GUIDE

TIRE

クルマ本体をいくらチューンしたところで、最終的に地面と接するのはこのタイヤのみ。そういう意味でタイヤは非常に重要な役割を担うチューン箇所といえるだろう。タイヤにはドライ路面用のスポーツとレーシング、ウェット路面用のウェット、スノー路面用のスパイクの4種があるので、路面状況に合わせて使い分ける必要がある。各タイヤともパーツレベルが上がるほど、タイヤの持つその特化した性能が向上する反面、苦手とする路面に対する性能はどんどん低下していく。つまり路面に合わせたチョイスをしないと、タイヤはまったく性能を発揮できないのだ。

SPORTS TIRE

ノーマルのタイヤに比べて、ドライ路面の舗装路でグリップ力の向上を図れるスポーツタイヤ。ウェットやスノーなどの低ミュー路面には弱いが、レーシングタイヤほど極端に性能は落ちないので、とりあえずオールマイティーなタイヤとして装着しておくのがいいだろう。

レベル2までならパーツショップで購入可能なので、早めに装着したい。

RACING TIRE

スポーツタイヤよりも、さらにドライ路面でのグリップ力を高めたのがレーシングタイヤだ。ドライ路面においては、レーシングタイヤのレベル5が最高のグリップ力を誇るタイヤとなる。しかしドライでの性能を追求した結果、ウェットやスノー路面では著しく性能が低下する。

グリップ走行で激しく峠を攻めるなら、ぜひ装着しておきたいタイヤ。

WET TIRE

路面が濡れてドライ路面用のタイヤではグリップ力が落ちる雨天時に、その性能を発揮するウェットタイヤ。レベルが上がるほど雨天時でのグリップ力は向上するが、ドライ路面での性能は悪化する。スノー路面においては、スポーツやレーシングよりは少し高いグリップ力を発揮する。

同じ日でもフェイズが変わると、天候が変化して雨が降り出すこともある。

SPIKE TIRE

雪で滑りやすいスノー路面を走破するために必要なのが、このスパイクタイヤだ。路面すべてが凍っている表六甲を走るときにはとくに必要なタイヤで、これがないとクリアは難しいだろう。ほかのタイヤ同様、当然ドライ路面ではまったくその性能を発揮することはできない。

雪が踏み固められてアイスバーン状態となっている表六甲では必須だ。

[illegible]

タイヤはその種類にかかわらず、パーツレベルが高くなるほどタイヤ外径のインチも大きくなる。そしてタイヤがインチアップすると、それにともないホイールのサイズとブレーキキャリパーのサイズも自動的に変更されるようになっている。ブレーキの項で前述したように、このブレーキ径の変化はあくまでタイヤサイズに合わせた見た目上の変化であり、性能の変化とは無関係。タイヤのインチアップはもちろん性能向上の証でもあるが、ホイールのフィッティングを含めた見た目の格好よさも関係してくる部分といえるだろう。

ハイトが高く、見た目は普通すぎるノーマルタイヤ。

パーツレベルが高いと、ごらんのような扁平タイヤに。

[illegible]

タイヤはパーツレベルが高いほどグリップ能力も高いわけだが、高レベルのタイヤはその高いパフォーマンスを発揮する反面、摩耗度も高くなってしまう。これはまさにタイヤ性能の一長一短といった部分でしかたなく、すべてのタイプのタイヤにいえることでもある。しかしドライ路面用のスポーツタイヤとレーシングタイヤにおいては、レベルが上がるほどグリップ力とともに耐久力も向上するので、低ミュー路面用のウェットやスノータイヤに比べて、レベル上昇にともなうタイヤの摩耗度アップの度合は、若干少ないと考えられる。

タイヤ摩耗度

摩耗度	タイヤレベル
低い	LEVEL1
	LEVEL2
	LEVEL3
	LEVEL4
高い	LEVEL5

[illegible]

ここでは4種のタイヤが、各路面ではどういった性能となるのかを相対的に比較できる表にしてみた。表を見ると、たとえばドライ路面ではレーシングのレベル1はスポーツのレベル3に相当することや、ウェット路面ではウェットのレベル1とノーマルのスポーツタイヤが同じ性能であることがわかる。この表を参考にすれば、状況に応じたタイヤセッティングを割り出すのに役立つはずだ。

路面状況とタイヤレベルごとのグリップ特性

グリップ力	ドライ路面でのグリップ力				ウェット路面でのグリップ力				スノー路面でのグリップ力			
	SPORTS	RACING	WET	SPIKE	SPORTS	RACING	WET	SPIKE	SPORTS	RACING	WET	SPIKE
低い				LEVEL1				LEVEL1		LEVEL5		
			LEVEL1	LEVEL2		LEVEL5		LEVEL2		LEVEL4		
			LEVEL2	LEVEL3		LEVEL4		LEVEL3	LEVEL5	LEVEL3		
			LEVEL3	LEVEL4	LEVEL5	LEVEL3		LEVEL4	LEVEL4	LEVEL2		
			LEVEL4	LEVEL5	LEVEL4	LEVEL2		LEVEL5	LEVEL3	LEVEL1	LEVEL1	
	NORMAL		LEVEL5		LEVEL3	LEVEL1			LEVEL2		LEVEL2	
	LEVEL1				LEVEL2				LEVEL1		LEVEL3	
	LEVEL2				LEVEL1				NORMAL		LEVEL4	
	LEVEL3	LEVEL1			NORMAL		LEVEL1				LEVEL5	LEVEL1
	LEVEL4	LEVEL2					LEVEL2					LEVEL2
	LEVEL5	LEVEL3					LEVEL3					LEVEL3
		LEVEL4					LEVEL4					LEVEL4
高い		LEVEL5					LEVEL5					LEVEL5

BODY TUNE

【ボディチューン】

エンジンが発する出力をむだなく受け止めたり、マシンのコーナーリング性能を高めるために必須のチューンとなるのが、このボディチューンだ。ボディチューンには、ボディ剛性の強化を行なうレインフォースと、ボディの軽量化を行なうウェイトダウンの2種類がある。両者はボディの性能を高めるという部分では共通するチューン作業だが、レインフォースはレベルを上げるとボディ重量が増し、ウェイトダウンはその名のとおりレベルを上げるほどボディ重量が軽減する。つまりこの両チューンはお互い相反する作業を行なうだけに、バランスよくチューンしていくことが重要になるのだ。

REIN FORCE

【レインフォース】

ノーマルのボディでは、エンジンが発生する強大な出力を受け止めきれず、パワーをロスしている場合がある。そんな不足しているボディの剛性面を強化し、エンジンが発生するパワーをむだなくボディや足回りに伝えるためのチューンがレインフォースだ。レベルが高いほどトルク伝達効率は上昇するが、追加される強化バーなどの重量が加算されていくため、重量も増大していく。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量	トルク伝達効率
NORMAL	初期状態のボディ剛性	5kg	±0
LEVEL1	NORMALよりエンジン出力のロスを少し軽減	10kg	+0.01
LEVEL2	LEVEL1エンジンより出力のロスを少し軽減	15kg	+0.02
LEVEL3	LEVEL2エンジンより出力のロスを少し軽減	20kg	+0.03
LEVEL4	LEVEL3エンジンより出力のロスを少し軽減	25kg	+0.04
LEVEL5	LEVEL4エンジンより出力のロスを少し軽減	35kg	+0.05

WEIGHT DOWN

【ウェイトダウン】

たとえばエンジンが同じパワーだった場合、車体の軽いものにそのエンジンを積んだほうが、クルマは速く走ることができる。その単純な理屈を突き詰めていく作業がこのウェイトダウン、つまり軽量化だ。レベルが高いほど車重を減らすことができ、レベル5までチューンを進めるとなんと80Kgの軽量化が可能となる。車体が軽くなるとハンドリングがシャープになり、加速、減速性能も飛躍的に向上する。できればただ軽くするだけでなく、レインフォースとあわせてチューンしておきたい。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	特性	重量
NORMAL	初期状態の車重	―
LEVEL1	NORMALより少し軽量化	10kgダウン
LEVEL2	LEVEL1より少し軽量化	20kgダウン
LEVEL3	LEVEL2より少し軽量化	30kgダウン
LEVEL4	LEVEL3より少し軽量化	50kgダウン
LEVEL5	LEVEL4より少し軽量化	80kgダウン

DRESS UP TUNE

【ドレスアップチューン】

実際の走行性能には関係ないが、クルマは見た目も重要なだけに、ドレスアップチューンもおろそかにはできない。マシンの見た目を自分の好みに仕上げることこそ、クルマをいじる醍醐味といっても過言ではないだろう。ここでは5項目用意されているドレスアップチューンについて解説しよう。

LIGHT

普通のレースゲームではあまりライトをチューンするという話は聞かないが、本作は夜間の峠がその走りの舞台となるため、ライトのチューンは見た目以上に効果のある部分なのだ。レベルを上げていくことで明るいバルブになっていき、最後にはHIDライトに交換することができる。実車では最初からHIDライトを装備しているクルマでもゲーム中では装備していないので、ここで購入する必要がある。

レベルごとの特性とその性能差

LEVEL	性能	ライト色
NORMAL	はじめから装着されているライト	車種ごとに異なる
LEVEL1	NORMALより少し明るくなる	イエローバルブ(黄色)
LEVEL2	LEVEL1より少し明るくなる	ホワイトバルブ(白)
LEVEL3	HIDライトに交換し、かなり明るくなる	ディスチャージ(明るい白)

AERO

【エアロ】

今作におけるエアロパーツの扱いは、空力的にメリットがあるというものではなく、あくまでスタイルの変化を楽しむものだ。車種によっては設定がないので、P130〜131のカーデータを参考にしてほしい。

やはり走り屋のクルマにはエアロパーツは必須だろう。

パーツに種類は無く、装着できるのは1種類のみだ。

STICKER

走り屋気分を盛り上げるもうひとつのチューンが、このステッカーチューンで、16箇所に及ぶボディ各所にステッカーを装着することができる。自分が契約中のスポンサーステッカーを貼るのが気分だろう。

ただベタベタ貼らずに、全体のバランスを考えよう。

デザインで選ぶもよし、色味で選ぶもよし、だ。

BODY COLOR

クルマのボディカラーは購入時に選択できるが、ドレスアップの一環として、10,000CPを払えばカラーをチェンジすることができる。選択可能カラーについてはP101からのカーデータに掲載。

WHEEL

ゲーム中に登場するホイールは、ホイールメーカー各社の協力により、すべて実在モデルでの収録となっている。全121種が収録(P038〜039参照)されており、価格はすべて同一となっている。

TUNING GUIDE

All Wheel Catalog
【全ホイールカタログ】

ここではゲーム中に収録された全121種のホイールをすべて紹介しよう。ホイールは前後で違うデザインのものを履くことも可能だ。

ENKEI→

CPS II		WRC TARMAC EVO	WTE II	RP02		NT03	
C-2	C-3	C-1	C-1	C-1	C-2	C-1	C-2

ENKEI→ / **FIRST**

NT03RR		RC5			ES-TARMAC	ES-GRAVEL	Racing II
C-1	C-2	C-1	C-2	C-3	C-1	C-1	C-1

FIRST→ / **hart**

		Racing OF		Racing			CP-035
C-2	C-3	C-1	C-2	C-1	C-2	C-3	C-1

hart→

	CP-035R	CP-Ftune	CP-FtuneR				TYPE-CR
C-2	C-3	C-1	C-1	C-2	C-3	C-4	C-1

RIVERSIDE→ / **weds→**

ZIVELL SPEED R-0		ZIVELL SPEED R-02					TC-005
C-1	C-2	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5	C-1

weds→

		TC-05	RS-5SSTSSC				RS5SS SUPERSTREET
C-2	C-3	C-1	C-1	C-2	C-3	C-4	C-1

weds→ / **WORK→**

			EMOTION				
C-2	C-3	C-4	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5

WORK→

MEISTER S1				MEISTER S2		MEISTER S2R	
C-1	C-2	C-3	C-4	C-1	C-2	C-1	C-2

SETTING GUIDE

【セッティングガイド】

**クルマにただチューニングパーツを装着するだけでも、
確かにクルマは速くなるが、
そこからさらにセッティングを煮詰めていくことで、
クルマをより速く走らせることができる。
本項では各部のセッティングについて解説していこう。**

→SETTING TYPE

【セッテイング】

クルマのセッティングを変えるとき、とくにコーナーリングに対してのセッティングを行なう場合は、大別すると"曲がりやすい"オーバーステア気味のセッティングと、"曲がりにくい"アンダーステア気味のセッティングの2種しかない。まずはこの2種のセッティングについて解説していこう。

チューニングだけで満足せずにセッティングも行なおう。

コースによっていろいろセッティングも変えていこう。

アンダーステアセッティング

クルマが曲がりづらくアウト側に膨らみがちになるのがアンダーステアだが、そのぶんスピンしにくく、クルマの操縦はしやすいといえる。クルマをアンダー気味のセッティングにしたい場合は、フロントサスを堅めに、リアサスを柔らかめにし、車高もフロントを高め、リアを低めにしてみよう。

FF車や4WD車は構造上、そもそもアンダー気味となる。

スピンを避けて安全にコーナーを走れるようになる。

オーバーステア セッティング

クルマが本来の走行ラインよりイン側に切れ込み、曲がりすぎてしまうのがオーバーステアだ。クルマのコントロールは若干大変だが、上手く押さえ込めればドリフトも誘発しやすい。オーバー気味のセッティングはフロントサスを柔らかく、リアを堅めにし、車高はフロントを低め、リアを高めにしよう。

FR車やMR車は、オーバー気味の挙動になりやすい。

テールをスライドさせまくって走ればCAで有利だ。

One Point テストランについて

いろいろとマシンのセッティングを変更した場合は、いきなり峠に出向かずに、まずはテストコースで試走してみよう。テストコースには大小さまざまなコーナーがレイアウトされているので、クルマの手応えをつかめるはずだ。

セッティングを大幅に変更したあとは、マシンに慣れる意味でも試運転をしておこう。

SETTING MENU

【項目別セッティングガイド】

ここからはチューニングの各論に入り、各パーツごとに細かくセッティング項目とその効果を解説していくことにする。いきなりすべてをいじらなくても、だんだんと数値を変更していき、まずはその違いを体で感じてみよう。最終的にコース別にセッティングを変えられるようになれば走りも極まるだろう。

GEAR RATIO 【ギアレシオ】

ギア比の調整を行なうことで、クルマを加速重視にするか最高速重視にするかをセッティングできる。ギア比をACCEL側に上げると加速寄りになり、HIGH側に下げると最高速寄りになる。また各ギア比が近いほどシフトチェンジのロスはなくなるが、そのためにどちらかを犠牲にしなければならない。

まずは各ギアをいじらず、FINALギアのみをどちらかに振ってセッティングするのがいいだろう。

LSD 【LSD】

LSDのセッティング項目には、イニシャルトルクとロックレシオがあり、それぞれの数値を調整することによって、LSDの効き具合を好みの加減に変化させることができる。LSDのベストセッティングでれば、コーナーリングスピードも激変するので、じっくりとセッティングしていきたい。

LSDのセッティング項目は耳慣れないものばかりだが、いざセッティングが決まれば走りは激変する。

LSDのイニシャルトルク値とは、LSDがデフの作動制限を開始するタイミングを設定できる数値のことだ。数値がSTRONG寄りになり、高くなるほどLSDの作動が早まるので、左右の駆動輪に僅かな回転差が生じただけでデフはロックされるというわけだ。デフロックが早いと、コーナーリング中つねに駆動力を失なわなくてすむが、そのぶんクルマは終始アンダーステア気味になってしまうので、トルク値をあまり高くしても運転はしにくいだろう。

LSDのロック率を設定するのがロックレシオだ。ロック率とは左右輪の回転差をどれだけ固定してしまうかという数値で、100%だと左右輪の回転差はまったくない状態となる。しかし回転差がないとクルマは曲がらないので、操縦性を重視するなら数値は低め、トラクションを重視するなら高めに設定することになる。1WAYの場合は加速時のみの設定だが、1.5WAYと2WAYは加速、減速時の両方のロック率を個別に設定することが可能だ

SETTING GUIDE

SUSPENTION 【サスペンション】

スプリングレート、ダンパー、スタビライザー、ライドハイトの4項目で構成されるサスペンションのセッティング。これらすべての項目はお互いが影響し合う重要な部分なので、セッティング変更によって変わる各パーツの特性をきちんと把握し、細かく煮詰めていきたい部分だ。

一度にすべての項目をいじっても効果を体感しにくい。一項目ごとに数値を変更して、感覚をつかもう。

サスペンションの堅さを決定づけるのがスプリングレートだ。レートが柔らかいと路面ショックは吸収しやすいが動きに俊敏さが欠け、堅いとクイックなハンドリングが可能となるが、悪路面に対して姿勢を乱しやすい。なおハイグリップタイヤを装備する場合は、堅めのスプリングレートをチョイスしておこう。

ブレーキが貧弱なのに足回りが堅いと、スムーズな荷重移動が行なえない。

ここではスプリングの伸縮する動きを抑制する、ダンパーの減衰力を調整する。減衰力は低いと路面ショックを吸収しやすいが挙動が安定せず、高いと挙動を安定させやすいが、ショックもダイレクトに受けてしまう。いずれにせよ減衰力を調整する場合は、スプリングレートとの相性が重要だ。

ゲーム内に荒れた路面は少ないので、基本的に減衰力は高めでいいだろう。

スタビライザーは車体のロール量を抑える役目を持っており、装着することでコーナーリング時の応答性が向上する。フロントを堅めにするとアンダー、リアを堅めにするとオーバー気味の挙動になる。また堅くした側はロール量が抑えられた結果、トラクションがかかりにくくグリップ力を失いやすい。

コーナーリングスピード向上には欠かせない。あとの味つけは好みで仕上げよう。

車体の最低地上高を調整するのがライドハイトだ。車高が低いほど車体の重心も下がるので挙動は安定するが、サスペンションの作動範囲が狭まるのでその機能は限定されてしまう。むやみなシャコタンは避けよう。車高はフロントを低くするとオーバー、リアを低くするとアンダーのセッティングになる。

見た目重視でとことん下げたいが、サスペンションの作動範囲を考えてそこそこにしよう。

ALIGNMENT

クルマの足回りはサスペンションセッティングだけでなく、タイヤの位置バランスを調整するホイールアライメントを完璧にセッティングすることで、ようやく決まるといえる。ホイールアライメントには、トー角とキャンバー角の2種のセッティング項目があるので、それらを解説しよう。

タイヤはただついていればいいというものではなく、足回りの重要なセッティングパーツなのだ。

タイヤを真上から見たときの角度を調整するのが、トー角セッティングだ。タイヤを車体側に向けることをトーインといい、直進安定性は増すが挙動はアンダー気味になる。逆にタイヤを車体から外側に向けたトーアウトのセッティングにすると、挙動はオーバー気味となり、直進安定性は悪化する。

直進安定性を重要視するかどうかで、トー角の調整値は異なってくるだろう。

タイヤを正面から見たときの角度を調整するのが、キャンバー角セッティングだ。マイナス数値のネガティブ寄りに調整することで、タイヤはいわゆるハの字になり、コーナーリング中のタイヤ設置面積が増え、車体ロール時の安定性が増すが、直進時での設置面積は減るので、加速性などが犠牲となる。

見た目はもちろんネガティブのほうがカッコイイ。とはいえ、極端な数値は避けよう。

OTHERS

いままで各項で紹介した各部のセッティングのほかに、ブレーキバランスとトルクバランスのセッティングも行なうことができる。トルクバランスが調整可能なのは4WD車のみなので、それ以外の二輪駆動のマシンでプレイしている場合は、このセッティング項目は出現しない。

前後のブレーキバランスを調整することによって、クルマの操縦特性を変化させることができる。フロントを強めにするとアンダー気味に、リアを強めにするとオーバー気味のセッティング。ほかの各部のセッティングと合わせ、最終的な方向づけとしてこのブレーキバランスを調整するといいだろう。

トルクバランスは前後の駆動輪のトルク配分を調整するもので、4WD車のみがセッティング可能だ。バランスをフロント寄りにすれば挙動はFF車に近くなり、リア寄りにすればその挙動はFR車に近いものになる。4WD車は基本的にFF車に似た挙動なので、FR寄りの挙動に変化させるのも楽しいだろう。

PARKING AREA

NO.3

当パーキングエリアでは、ゲームに関するちょっとした話題やお得な要素をご紹介。どうぞ、ごゆっくり。

お得な小ワザ集

全5コース、200人のライバルが登場する本作は、ボリューム的にゲームクリアまでにそれなりの時間を要する。正攻法でゲームを攻略するのももちろん王道だが、ほんのちょっとした小ワザを知っておくと、ゲーム進行が少し楽になったりもする。そんなちょっとした小ワザを、ふたつほどご紹介しよう。

雨の日のスポンサーテストをイージークリア

レベルの高いパーツを入手するには避けて通れないスポンサーテストだが、雨の日に出現するやっかいな場合もある。路面のミューが落ちる雨天時では、クルマの操縦性が激変するからだ。しかしそんな場合は無理して雨の日にテストを受けず、フェイズを移して天候が変わるのを待とう。一度出現したスポンサーテストは、その後いつでも受けることが可能なのだ。

1

雨の日が出現条件のスポンサーテストが登場。しかし雨天ではなにかと難しい。

2

そこでこの日は無理して受けずにフェイズを移行させ、天候が変わるのを待とう。

3

晴れの日になってもテストは実施。これならいつも通りの感覚でオーケーだ。

4

レインタイヤがない場合なども、晴天を待ったほうがクリア率が高いというわけだ。

月末は新車割引デー

BBS上にも情報として書き込まれるのだが、毎月末はNEW CAR DEALERにて車体価格の値引きが行なわれる。その日にちと割引率は右の表に記したとおりで、毎月25日目には最大の8%割引が行なわれるのだ。高額なマシンを購入する際は、お得な割引となるだろう。

割り引かれるのは新車のみ。中古車はつねに定価のまま。

車体値引率	
23日目	3%OFF
24日目	5%OFF
25日目	8%OFF
26日目	3%OFF

04

Course Guide

【第四章】コースガイド

Curse Guide

コースガイドの見方

View of Course Guide

いよいよコースごとの攻略を始めるにあたり、まず本項ではコースガイドページの見方を解説しよう。各コースの攻略はセクションごとに分けて行なっており、ページの上半分をヒルクライム、下半分をダウンヒルの攻略とし、それぞれのスタート地点から順番にページが進んでいくようになっている。

1 コース全長・高低差

そのコースの全行程距離と、全行程間の高低差を記している。高低差が大きいほど道の勾配もきつくなり、ヒルクライムではクルマにパワーが必要となる。

2 セクションデータ

そのコースのセクションごとの行程距離と、行程間の高低差を表記している。ここを参考にすることで、そのコースのどのセクション付近が勾配がきつく、タイトなエリアかということがわかるだろう。

3 コース全体図

そのコースの全体図で、セクションごとの区切りの場所と、CA ATTACKなどでCAを行なうCAゾーンの場所（マップ中■色で示されている）を記している。セクションの番号は、全体図を見て上から1で始まる場合もあれば、下から1で始まる場合もある。基本的にヒルクライムのゴール地点がダウンヒルのスタート地点であり、ダウンヒルのゴール地点がヒルクライムのスタート地点となるが、コースによってはこのスタートとゴールの地点の関係がずれることもある。

4 TAコース攻略(TA Technique)

TA ATTACKなどで、そのコースでタイムを出すための走りを解説した記事。走行中の画面に表示されるコーナーアイコンを参考に、難しいコーナーごとの攻略を行なっている。なお全コース、攻略に使用しているのはノーマルのS15 SILVIAで、表六甲のみホイールとスパイクタイヤのLEVEL3を装着して攻略している。

5 CAコース攻略(CA Technique)

CA ATTACKなど、そのコースのCAゾーンでCAポイントを稼ぐための走りを解説した記事。攻略に使用している車種はTAコース攻略と同様のS15 SILVIAで、文中に記した獲得可能ポイントは、あくまでこの使用車種に準じた参考数値となる。なおセクションごとのCAゾーンは、マップ中■色で示されている場所となる。

6 セクションマップ

A 進行方向

そのセクションの進行方向を示している。

B コーナーアイコン

ゲーム中画面に登場するコーナーアイコンを、マップ上に対応させて配置。攻略記事では曲がる方向と組み合わせて「右Aコーナー」「左Dコーナー」などと表現する。コーナーの詳しい解説はP022〜023。

カーブA	カーブC
カーブB	カーブD

C CAゾーン

そのセクションでCAを行なうゾーン。どのセクションにも必ず最低1ヵ所はCAゾーンが配置されている。

D セクション間の全長・高低差

そのセクションの全長と高低差の数値。

攻略用語解説

●**走行ライン(図1参照)**

クルマがコースを走行するときの進路のこと。コーナーに対して「アウトにラインを取る」「ラインをインに寄せる」などと表現する。

●**クリッピングポイント(図1参照)**

理想的な走行ラインでクルマがコーナーを曲がる際、クルマがもっともコーナーの内側に接近する場所を指し、「クリップ」とも呼称する。コーナーの形状によってその場所は変化する。

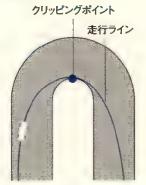
●**アウトインアウト**

クルマがコーナーリングする際の、基本的な走行ライン。ひとつのコーナーに対し、まずアウト側から減速しながら進入し、イン側のクリッピングポイントにクルマを寄せる。クルマがクリッピングポイントをついたら加速を始め、アウトまでコースをいっぱいに使ってコーナーを脱出するのが、アウトインアウトの走行ライン、ということになる。むだがなく理想的なラインといえる。

図1

First Season

Hakone

全長 4056m　高低差 250m

それなりに高低差はあるが、道幅が広く比較的走りやすいコースといえる箱根。低、中、高速の各コーナーがバランスよく配置され、ゲーム序盤にテクニックを磨くには最適。(所在地:神奈川県)

Hill Climb START

Down Hill GOAL

Section 1

Section 2

Section 3

Section 4

Section 5

Section 6

Section 7

Section 8

Section 9

Hill Climb GOAL

Down Hill START

Section Data

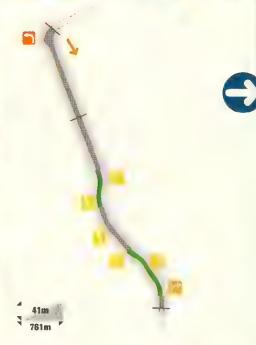
Section	全長	高低差	攻略掲載ページ Climb	Down
Section1	761m	41m	P049	P057
Section2	332m	13m	P050	P056
Section3	464m	38m	P051	P055
Section4	291m	15m	P052	P054
Section5	479m	30m	P053	P053
Section6	539m	38m	P054	P052
Section7	403m	28m	P055	P051
Section8	460m	27m	P056	P050
Section9	322m	15m	P057	P049

TA Technique

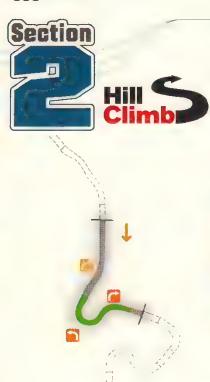
スタート直後にコースが大きく左に曲がるので、スタートしたらすぐに左にステアを切りながら加速しよう。ストレートでしばらく加速したあと、比較的緩やかなAコーナーが右、左、左、右と4連続で出現する(写真1)。ここは加速中のスピードを殺さず、早め早めのステア操作でテンポよく切り抜けていきたい。最後に登場する右Bコーナー(写真2)は、一瞬だけブレーキを入れてクルマの向きを変え、弱ドリフト状態で抜けて車速を殺さないようにしよう。

CA Technique

Aコーナーが連続する場所で2回CAゾーンが現われる。最初のゾーンは車速が乗り切らずポイントを稼ぎにくいが、2回目のゾーン(写真)はかなりスピードが出ているので高ポイントを狙うのに絶好の場所だ。

TA Technique

箱根ダウンヒルのスタートは、長いストレート(写真1)から始まる。レースがスタートしたらひたすら加速して、この長い直線を駆け抜けよう。ここでかなりスピードが乗っていった矢先、このセクションにおける最初のコーナーが出現する。この右Bコーナー(写真2)はなんでもないような緩いコーナーだが、進入速度が速いために慎重に処理しなければならない。軽いアクセルオフと早めのステア操作で、油断せずに曲がろう。

CA Technique

このセクションでは、CAゾーンは最初の右Bコーナー(写真)1ヵ所のみ。しかもかなり緩いコーナーなので、ここで高ポイントを狙うなら度胸を決めてハイスピードで進入し、角度の大きいドリフトを決めよう。

TA Technique

ここでも最初の右Bコーナーは軽いブレーキングでクリアし、つぎに迫る左Cコーナー(写真1)に備えよう。ここまでの区間でかなりスピードが乗っているので、ブレーキングは早めに行なうのがいいだろう。道幅があるのでコースを大きく使い、アウトからインに切り込んで速めのドリフトで抜けるように。つぎの右Cコーナー(写真2)は、勾配がきつく、車速がかなり落ちているので、軽くアクセルを抜けばクリアするのは容易なはずだ。

CA Technique

Rが大きめのふたつのCコーナーがゾーンとなる。最初の左Cコーナーをオーバースピード気味に進入しポイントを稼いだあと、つぎの右Cコーナー(写真)で大きく車体を振り返せばさらに高ポイントが獲得できる。

CA Technique

セクション9同様、最初の緩めの右Bコーナーをクリアしたら、続く左Dコーナーもアウトに膨らみすぎないように上手に処理しよう。つぎの右Dコーナー(写真)も派手に決めれば高ポイントを狙えるゾーンだ。

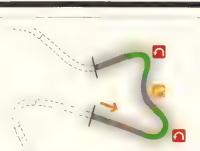
TA Technique

セクション9の右Bコーナーのあと、もう一度出現する右Bコーナー(写真1)はややRがきつい。軽くブレーキを入れて早めにイン側につき、つぎの左Dコーナー(写真2)への進入の準備をしよう。この右Bコーナーをきちんと曲がらないと、左Dコーナーへの理想的な進入ラインから外れてしまうので注意したい。またこの左Dコーナーでは、十分な減速も必要だ。その先の右Dコーナーは、左Dコーナーと同様にクリアしていけばいい。

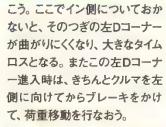
TA Technique

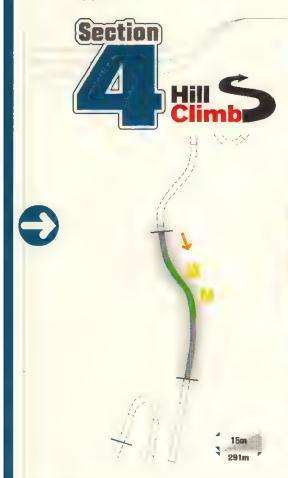
最初の右Dコーナー(写真1)はアイコンが示すほどのヘアピンではない。やや軽めのブレーキングで曲がれるはずだ。ただしこの後の右D、左Dと続く2連続コーナーはどちらもきつめのヘアピンなので注意しよう(写真2)。ここではしっかりとしたブレーキングが要求されるが、勾配がきつく、想像以上にマシンは減速してしまうので減速しすぎないように。その後に続くふたつのBコーナーは、加速しながら全開で抜けていけるはず。

CA Technique

最初の右Dコーナー(写真)は早めにインに切り込めば、大きくドリフトするチャンス。つぎの右D、左Dの切り返しは車速が落ちがちだが強引にクルマを振り回そう。最後のゾーンはサイドブレーキの併用がいいぞ。

TA Technique

最初の左Dコーナー(写真1)は、そこそこ長い直線のあとに出現するので、進入時の減速は十分に行ないたい。この左Dコーナーはセンターライン付近をキープしたまま曲がり、つぎの右Bコーナー(写真2)は早めにイン側につこう。ここでイン側についておかないと、そのつぎの左Dコーナーが曲がりにくくなり、大きなタイムロスとなる。またこの左Dコーナー進入時は、きちんとクルマを左側に向けてからブレーキをかけて、荷重移動を行なおう。

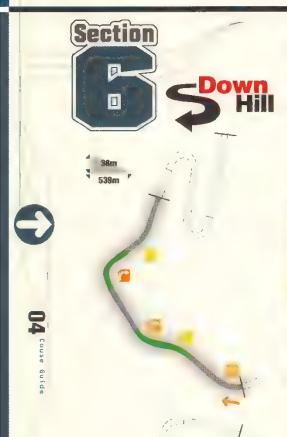
CA Technique

最初の左Dコーナーはスピードが乗るので、壁に接触しない程度に大きく派手なドリフトをしよう。つぎの左Dコーナー(写真)も、手前のコーナーからきちんとつなげて、速度を乗せてアプローチしていきたい。

Section 4 Hill Climb

TA Technique

このセクションはいちばんイージーなエリアだ。途中にあるコーナーは左A(写真1)、右A(写真2)のふたつのみで、どちらも全開でクリア可能な緩いもの。セクション3後半からの加速態勢を維持してひたすら飛ばそう。ただし油断していると、左、右の切り返しにクルマが振り回され、アウト側に膨らんで外壁に接触したり、急なステア操作でグリップを失なう場合もある。コーナーの先を見て早めのステア操作を心がけよう。

CA Technique

このゾーンはカーブは緩いが、そのぶん車速が乗るので、そこそこのポイントは稼げる。アクセルオフで車体を左右に振り、慣性ドリフトでコーナーを抜けていけば2000ポイント以上は狙えるはずだ。

Section 6 Down Hill

TA Technique

高速コーナーが連続するこのセクションは、なるべく過剰な減速なしでクリアしていくべき。最初の右B、左Aのふたつのコーナーは軽いアクセル操作のみでクリアし、つぎの右Bコーナー(写真1)は一瞬ブレーキを入れ、軽いドリフトでクリアしよう。そのあとの右Cコーナー(写真2)は、コース幅の広さを利用してアウトから大きくインに切り込めば、ここでも軽いドリフトを使うことで、大きな減速をすることなくクリアできるはずだ。

CA Technique

最初の左A、右Bコーナー(写真)のCAゾーンは、速度が乗っていてポイントを稼ぎやすい。左Aコーナーからドリフトしっぱなしで右Bコーナーまでつなげよう。つぎの右Cコーナーもスピード重視で行きたい。

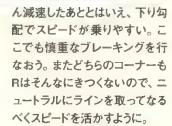
TA Technique

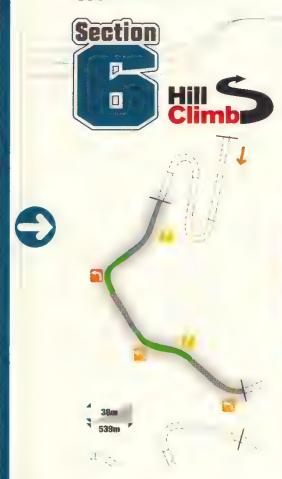
最初の右Dコーナー(写真1)では、ここまでに乗った車速を一気に減速させる必要がある。コーナー手前のフラッグや路面のゼブラゾーンを目印に、ブレーキングのタイミングをつかんでフル減速しよう。十分に減速したらイン側へ切り込み、ドリフト状態でクリアしたら、つぎの左Dコーナーまで加速だ。この左Dコーナー(写真2)はRが大きいので、無理にインにつかずに、センターライン上をスピードの乗ったドリフトでクリアしていきたい。

CA Technique

最初の右Dコーナーはかなり難しい。ブレーキングを早めにかつ慎重に行ない、壁への接触だけは絶対に避けよう。その後の左Dコーナー(写真)もついアウトに膨らみがちなので、イン側に早めに切り込むように。

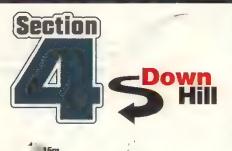
TA Technique

ふたつのヘアピンで構成されたこのセクションは、ブレーキングが要となる。とくに最初の右Dコーナー(写真1)は、その前の直線でスピードが出ているので、早めの減速が必要だ。つぎの左Dコーナー(写真2)も、いったん減速したあととはいえ、下り勾配でスピードが乗りやすい。ここでも慎重なブレーキングを行なおう。またどちらのコーナーもRはそんなにきつくないので、ニュートラルにラインを取ってなるべくスピードを活かすように。

CA Technique

ふたつのヘアピンがそれぞれCAゾーンとなる、ポイントを稼ぎやすいセクションだ。最初の右Dコーナー(写真)の進入速度さえ注意すれば、つぎの左Dコーナーはドリフトを決めやすいので問題ないはず。

TA Technique

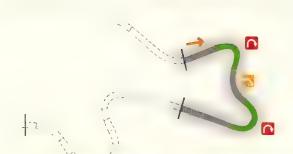
ここでは高速コーナーが連続する。最初の右Aコーナーでは早めにインにつき、つぎの左Cコーナー（写真1）へアウトから進入しやすくしておこう。この左Cコーナーをアウトインアウトの高速ドリフトでクリアし、つぎの左Bコーナーへ。この左B、右A、左Bの3連続コーナーは、コーナーの先を見た早めのステア操作と軽いブレーキングを駆使すれば、スピードを維持したままクリアできるはず（写真2）。テンポのよさが重要だ。

CA Technique

ここの2ヵ所のゾーンでは、緩いコーナーでの高速ドリフトを要求される。大胆なステア操作でドリフトを誘発させつつ、壁に接触したりスピンしないような、繊細なステア操作も要求されるというわけだ。

TA Technique

このセクションのふたつのコーナーは、なんでもないAコーナーなのだが、長い直線でかなりスピードが出ているので、その処理がやや難しい。左Aコーナー（写真1）が見えたら早めにインに寄り、つぎの右Aコーナー（写真2）に対して直線的に抜けていくのが理想のラインだ。だがスピードが乗っているため、ステア操作があまり遅れると最初の左Aコーナーで大きくアウトに振られてしまう。こうなると大きくタイムをロスするので注意しよう。

CA Technique

ここはテクニックさえあればかなりの高ポイントが稼げる。最初の左Aコーナー（写真）に進入したら高速でドリフトをし、そのままテールを滑らせながら右Aコーナーも振り返してドリフトをキープしよう。

TA Technique

ここで登場するふたつのDコーナーは、ヘアピンというほどRがはきつくないので、なるべくスピードを乗せたドリフトでクリアしたい。最初の右Dコーナー(写真1)は、アウトから大きく進入すれば少ない減速でクリアできる。このあとは上り勾配で多少車速が落ちるので、つぎの左Bコーナーは全開で行こう。ふたつ目の右Dコーナー(写真2)は、ひとつ目よりRが大きい。コーナーを抜けるときはアクセルを調整しながら加速していくといい。

1

2

CA Technique

Dコーナー2ヵ所がゾーンなので、比較的ドリフトはしやすいが、上り勾配がきつく車速が落ちやすい。車速が落ちてしまったら、大きくクルマを振り回して強引にポイントを稼いでいくしかないだろう。

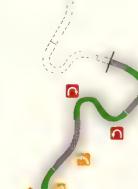
TA Technique

セクション4で乗ったスピードをうまく減速しながら、3回連続する後半のDコーナーにうまくつなげていこう。まず2番目の左Bコーナーで早めにインにつき、減速も強めに行なおう。そうすればつぎの右Dコーナー(写真1)ではしっかりと荷重がフロントに移り、曲がりやすくなる。続く左Dコーナー(写真2)は、イン側が深く窪んでいてステアを取られやすく、あまりイン側にステアを切ってしまうと一気にスピンしてしまうので要注意だ。

1

2

CA Technique

後半の3回連続のDコーナー(写真)がここのキモ。しかも最初の右Dと左Dコーナーはひとつのゾーンなので、大きく振り返すドリフトを決めればかなりの高ポイントだ。最後の左Dもスピードを乗せていきたい。

CA Technique

ふたつのDコーナーはポイントの稼ぎどころ。オーバースピード気味で進入して派手にドリフトしよう。しかし最初の右Dコーナーを出るときにスピードが乗っていないと、つぎの左Bコーナー(写真)が難しくなる。

TA Technique

ここではセクション7よりさらにRの大きいふたつのDコーナーが連続している。最初の左Dコーナー(写真1)は多少きつめなので、軽くドリフトさせつつアウトインアウトでクリアしていこう。つぎの右Dコーナー(写真2)は、手前の左Dコーナーで減速したぶんと上り勾配が合わさって、あまり速い車速で進入できない。ここでは無理にドリフトさせるよりは、グリップ走行に徹してアクセル操作に集中してコーナーをクリアしたほうがいいだろう。

1

2

TA Technique

左Cコーナー(写真1)に続く、右Cコーナー(写真2)への切り返しが難しい、このコースの難所。左Cコーナーが近づいたらアウト側から大きく進入し、続く右Cコーナーに対してなるべくアウト側から進入できるようにラインを取ろう。またこの右Cコーナーは勾配がきつく、イン側は段差のように窪んでいるので、あまりイン側を攻めるとクルマが挙動を乱しやすい。攻める場合は、それらを計算においたステア操作を心がける必要がある。

1

2

CA Technique

セクション開始と同時にCAスタート。ここもふたつのコーナーでひとつのゾーンなので、高ポイントが狙える。左Cコーナー(写真)をやや派手目にドリフトしたら、右Cコーナーへ大きく振り返すのがコツだ。

TA Technique

箱根ヒルクライムの最終セクションは、途中左Bコーナー（写真1）がひとつあるだけで、あとは見通しのいい下りのストレート（写真2）を残すのみとなる。この左Bコーナーは進入時のスピードがそれほど速くないため、早めにイン側についてさえいれば、ゴールに向けて加速しながら全開で抜けていけるはず。ここをキレイに抜けたら、あとは長いストレートをひたすら飛ばしてゴールを目指そう。桜並木の向こうにゴールが待ち受けている。

CA Technique

最後にひとつだけ出現するゾーンは、かなり緩めのBコーナー（写真）なので、スピードが乗っていないと高ポイントは望めない。セクション8からのつながりで、なるべく車速を落とさないように心がけよう。

TA Technique

最終セクションは緩やかなコーナーが連続する、高速ゾーンだ。的確なアクセルとステアの操作が行なえるかどうかで、最終的なタイムに大きく差がでる場所だろう。最初の3つのコーナー（写真1）はほぼ全開で行けるが、難しいのが4番目と5番目の連続する右Aコーナー（写真2）だ。4番目の右Aコーナーでアウトに振られたままだと、まずつぎの右Aコーナーを曲がりきれないので、4番目の右Aに差しかかったら減速して、早めにイン側に寄せておこう。

CA Technique

左→左→右と右→左と切り返す場所がそれぞれCAゾーン。スピードが乗る場所なので、ステア操作を慎重に行って切り返しさえうまくできれば、ここで最後の最後に高ポイントを叩き出すことができるはずだ。

Second Season

榛名

Haruna

全長 8354m　高低差 454m

道幅がやや狭く、コース全長が長いことが特徴の榛名。スピードの乗るストレートとタイトなヘアピンが交互に現われ、プレイヤーにそれなりのテクニックが要求されるコースだ。(所在地:群馬県)

Section Data

Section	全長	高低差	攻略掲載ページ Climb	Down
Section1	1127m	34m	P067	P059
Section2	643m	39m	P066	P060
Section3	1047m	29m	P065	P061
Section4	705m	51m	P064	P062
Section5	823m	52m	P063	P063
Section6	1145m	108m	P062	P064
Section7	977m	47m	P061	P065
Section8	950m	52m	P060	P066
Section9	933m	37m	P059	P067

TA Technique

スタート直後の右Cコーナーは、加速しながら曲がっていけば問題ない。つぎの左Cコーナー（写真1）はRが少しきついので、強めのブレーキングでドリフトを誘発しよう。続く右Dコーナー（写真2）は一見きつそうだが、道幅も広くヘアピンにしてはRも緩やかなので、必要以上に減速せずに曲がっていこう。後半の左Cと右Cコーナーは、軽いブレーキングでインにクルマを向けたら、あとはアクセル調整のみでクリアできるだろう。

1

2

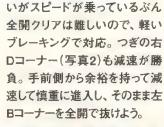
CA Technique

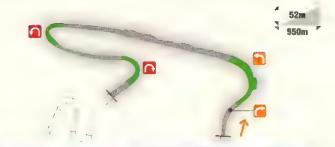
最初の左Cコーナー（写真）はコースアウトしやすい。進入速度を十分落としてアプローチしよう。続く右Dコーナーは道幅が広いので速めのスピードで進入し、豪快なドリフトでポイントを稼ぐように。

TA Technique

スタートしてしばらくは長いストレートなので、ここで十分に加速する。最初の左Cコーナー（写真1）はスピードを殺さないように、早めのブレーキングとステア操作による高速ドリフトで抜けていこう。続く右Aコーナーは、Rは緩いがスピードが乗っているぶん全開クリアは難しいので、軽いブレーキングで対応。つぎの右Dコーナー（写真2）も減速が勝負。手前側から余裕を持って減速して慎重に進入し、そのまま左Bコーナーを全開で抜けよう。

1

2

CA Technique

最初の左Cコーナー（写真）はスピードが乗るので、高速ドリフトが決まればかなりの高ポイント。続く右Aコーナーも高速ドリフトを狙える場所。その先の右Dコーナーは壁に接触しないように十分減速しよう。

CA Technique

左Cコーナーは、Rは緩いが道幅も広くCAゾーンが長い。クルマを存分に振り回せばかなりの高ポイントを狙うことができる。そのあとの左Dコーナー(写真)は壁に接触しやすいので、十分に減速して進入しよう。

TA Technique

最初の右C、左Cコーナー(写真1)への切り返しはアクセル操作のみで行ない、左Cコーナーへはなるべく早めにイン側へステアを切っておこう。そのあと続く長い直線ではかなりスピードが乗るので、その先で待ち受ける左Dコーナー(写真2)はかなりの難所となる。ブレーキングは気持ち早めがいいくらいだ。その後に続く右DコーナーはRが緩やかなヘアピンなので、こちらは減速しすぎることなく、スピードをある程度維持してクリアしよう。

1

2

Section
2
Down
Hill

39m
643m

TA Technique

最初の右Cコーナー(写真1)は道幅が狭く、Rもきつめ。十分に減速して進入し、ブレーキングドリフトでクリアしよう。続いて左Dコーナー(写真2)がすぐ控えているので、このドリフト状態を維持し、コーナー手前で軽いブレーキングにより荷重をフロントに移したら、ステアを一気に左に切り込んで、振り返しのドリフトで突っ込もう。これが決まればかなりのタイムアップが望めるはずだ。最後の右Aコーナーはもちろん全開。

1

2

CA Technique

ひとつ目の右Cコーナー(写真)は十分な減速をしないとすぐに壁に接触してしまうので注意。ゾーン区間も短く、ここで無理にポイントを狙う必要はない。続く左Dコーナーはドリフトしやすく、安定して走れるだろう。

TA Technique

じつに8ヵ所ものコーナーで形成されるセクション7は、連続するヘアピンをどうクリアするかがキモ。最初の右D、左Dと続くコーナー(写真1)は、ややRも緩めなので、必要以上の減速は避けよう。いったん左Aコーナーを挟み、続く4連続ヘアピンは(写真2)、道幅も狭く、Rもきつい。ここではなるべく早めにイン側に寄ってヘアピンを小さく曲がり、急な上り勾配に負けないように、すぐに加速できるような態勢にしておきたい。

CA Technique

6ヵ所すべてのヘアピンがCAゾーンとなるので、高ポイントを狙うにはここは重要なセクション。大事になるのは、壁への接触を恐れて減速しすぎないこと。適度なスピードをつねに維持していこう。

TA Technique

セクションが始まってすぐの右Bコーナーは軽いブレーキングドリフトでクリアし、スピードを乗せたまま左Aコーナーを全開でクリアしよう。しかしこの先には右Dコーナー(写真1)が控えている。手前まで来たら一気に減速すること。かなりスピードが出ているはずなので、余裕を持ってブレーキングしよう。続く左Dコーナー(写真2)も慎重にクリアしたら、後は長い直線になるので、早めに加速態勢を整えて走り抜けるのだ。

CA Technique

セクション開始と同時に出現する右Bコーナー(写真)は、高速ドリフトで稼ぎたい場所。後はふたつのヘアピンがCAゾーンだが、それぞれRが微妙に異なるので、ドリフトの角度も微妙に変化させていこう。

CA Technique

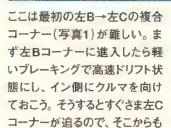
最初の左C、右Cコーナーは高速ドリフトが可能なのでポイントを稼ぐには最適。つぎの右Dコーナー(写真)はコーナー手前の車線が広いので、アウトから大きく進入してドリフトしていくと高ポイントを狙える。

TA Technique

最初に現われる3連続のCコーナーは、1番目と3番目の左Cコーナーはアクセル調整でクリアできるが、2番目の右Cコーナー(写真1)だけRがきついのでブレーキを併用しよう。その後道幅が3車線に広がるので、大きくアウトにラインを取って、右Dコーナー(写真2)にアプローチ。しかし途中ですぐに2車線に狭まるので、アウトに膨らみすぎないように車速をコントロールしよう。そのあと続くA、Bコーナーは、基本的に全開でクリア可能だ。

CA Technique

ここのキモは最初の左B→左C(写真)の複合コーナー。ここをドリフトしっぱなしでクリアすれば、高ポイント獲得は確実だ。早めにイン側に寄り、ブレーキングを駆使して長距離のドリフトをコントロールしよう。

TA Technique

ここは最初の左B→左Cの複合コーナー(写真1)が難しい。まず左Bコーナーに進入したら軽いブレーキングで高速ドリフト状態にし、イン側にクルマを向けておこう。そうするとすぐさま左Cコーナーが迫るので、そこからもう一度ブレーキングし、ドリフトの角度を大きくしてイン側にステアを切る。この作業をスムーズに行なうことが重要だ。続く右C→左Dの複合コーナー(写真2)は、振り返しのドリフトでクリアしていこう。

TA Technique

セクション前半はカーブも緩く、道幅も広いのでかなりスピードが乗る。途中の左Bコーナー(写真1)はスピードを殺さないように、軽いブレーキングドリフトでクリアしよう。しかしここまで乗せてきたスピードも、つぎの左Dコーナー(写真2)手前で一気に減速し、このヘアピンを慎重にパスしよう。続く右Dカーブは Rが大きく、アクセル調整だけで曲がっていけるはず。こことつぎの左Cコーナーでは、なるべくスピードを落とさずにいきたい。

CA Technique

最初の左Dコーナー(写真)は、かなり車速が乗っているので壁接触に注意したい。またここをうまくクリアしないと、続く右DコーナーはRが大きいので、スピードが落ちすぎてしまうとドリフトに持ち込めないぞ。

TA Technique

ふたつ目の左Dコーナー(写真1)は、Rが大きくスピードが乗るぶん、クルマがどんどんアウトに膨らみやすいので、アクセルで微調整しながらコントロールしよう。早めにイン側につくのも忘れないように。続く右D(写真2)はRがかなりきつく、クリッピングポイントもかなり奥にある難しいコーナー。減速を十分にしてアウト側から大きく進入し、鋭角的な走行ラインで抜けていくのがいいだろう。残りのコーナーはほぼ全開でクリアできるぞ。

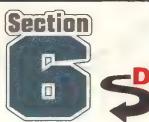
CA Technique

最初のゾーンである左Dコーナー(写真)は、Rが大きくドリフトしにくく場所。アクセルとステア操作による慣性ドリフトでポイントを稼ごう。続く右DコーナーはRがきついので、壁への接触をしないように慎重に。

CA Technique

CAゾーンが連続するが、上り勾配がきつく車速が伸びないため、ここでは派手なドリフトをしにくい。なるべくアウトからインに大きく切り込んで、派手なテールスライドを意図的に誘発しよう。

TA Technique

中、高速コーナーが主体のセクション4では、角度の小さい速いドリフトを駆使していきたい。最初の左B、右C、左Bと続く3連続コーナー（写真1）をテンポよくクリアしたら、続く右Dコーナー（写真2）は軽いブレーキングのみではやめにインにつき、ドリフトしながら立ち上がろう。そのあとに続く右Cコーナーも同じような感じでクリアしたら、右Bコーナーをはやめにイン側について、加速態勢を整えて長いストレートに備えておこう。

CA Technique

左Dコーナーのヘアピンは減速が難しく、壁に接触してしまいがち。ここはかなり慎重に減速しよう。続く右C、左Cコーナー（写真）の各ゾーンは、高速ドリフトを決めやすくポイントを稼ぎやすい場所だ。

TA Technique

このセクションにはあらゆるコーナーが密集している。ふたつめの右Bコーナーはややきつめなので、ブレーキングドリフトでクリアし、続くふたつのコーナーは全開で抜けよう。しかしここであまり速度が乗りすぎてしまうと、左Dコーナー（写真1）の減速が間に合わない。右Aコーナーをすぎたら早めに減速態勢に入るように。このヘアピンをすぎ、右C→左Cコーナーの切り返しを高速ドリフトで決められれば完璧だ（写真2）。

TA Technique

長いストレートの後の左Bカーブは、軽いブレーキングのみでイン側に切り込み、速いドリフトでクリアしよう。しかしそのあと、車体右側に荷重が残ったままで右Dコーナー(写真1)進入時の減速を始めてしまうと、クルマは左側を向いたまま軽いスピン状態になってしまうので注意。続く左DコーナーはややRが緩めのヘアピンなので、スピードは速めでもオーケーだ。最後の左Bコーナー(写真2)は意外ときつい。早めにインに寄ろう。

CA Technique

長いストレートのあとの右Dコーナーは、ブレーキングがうまくいけばかなりの高ポイントを狙える。続く折り返しの左Dコーナーも、十分に加速できるので、角度の大きいドリフトを決めていこう。

TA Technique

セクション7はヘアピンだらけ。ブレーキとタイヤにかなり負担がかかる場所だ。まず注意したいのは最初の右Dコーナー(写真1)の進入。スピードが乗っているうえに、下りの勾配もきついので、ここは早めに減速しないと曲がりきれない。ここを無事クリアしたら、続く3つのDコーナーも問題ないはず。ただ、一度右Bコーナーを挟んで出現する右Dコーナー(写真2)は、スピードが乗るうえにRがキツイので、早めの減速で進入するようにしよう。

CA Technique

このセクションで大事なのは、すべてのヘアピンを着実にクリアすること。最初の右Dコーナー(写真)と直線の後の右Dコーナーでの減速をとくに注意して、すべてのコーナーで2000ポイント以上を狙っていこう。

Section 2 Hill Climb

TA Technique

最初の左B、右Aコーナーはそんなにきつくないのでスピードが乗るぶん、右Dコーナー(写真1)への進入には気をつけたい。手前の右Aコーナーでクルマを軽いドリフト状態にしておき、右Dコーナーに進入したらさらに深い角度でドリフト状態にできればベストだ。ここは勾配がきついので、あまり車速が落ちないように注意したい。続く左Cコーナー(写真2)は、勾配とヘアピンのせいでかなりスピードが落ちているので、クリアするのは容易だろう。

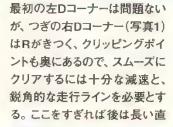
CA Technique

最初の右Dコーナー(写真)はアウトに膨らみやすく、壁に接触しやすい。強めのブレーキングでなるべくイン側に寄っておこう。そのあと、すぐさま現われる左Cコーナーはゾーンが短いので、高ポイントは狙いにくい。

Section 8 Down Hill

CA Technique

このセクションは、最後の右Cコーナーを決めることだけを考えよう。その前の直線でかなりスピードが乗るため、壁への接触のリスクが高いが、決まれば4000ポイント以上を稼げるおいしい場所なのだ。

TA Technique

最初の左Dコーナーは問題ないが、つぎの右Dコーナー(写真1)はRがきつく、クリッピングポイントも奥にあるので、スムーズにクリアするには十分な減速と、鋭角的な走行ラインを必要とする。ここをすぎれば後は長い直線だが、下り勾配もあってかなりスピードが出る。そのため続く右Cコーナー(写真2)はかなりの減速を要するので注意しよう。ここは道幅も広いので、減速しつつ早めにアウトからインに向けて大きく進入するといい。

TA Technique

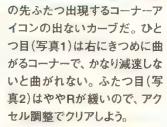
右Bコーナーを軽いブレーキングでクリアしたら、左Dコーナー(写真1)をセオリーどおりに曲がってゴールを目指そう。続く左Bコーナーは、ヘアピンの立ち上がりなので全開でクリアできるが、最終コーナーとなる右Cコーナー(写真2)には注意が必要だ。ここは手前のストレートでスピードが乗るぶん、早めにステア操作をしないと曲がりきれない。コーナーが近づいたら車線をいっぱいに使って、アウトインアウトでクリアしていこう。

CA Technique

ここでは左Dコーナーは普通にこなし、左B、右Cの高速コーナーで高ポイントを狙っていきたい。とくに最後の右Cコーナーは、スピードが乗るうえにゾーンも長いので、かなりのポイントを狙えるのだ。

TA Technique

左C→右Cと続く最初のコーナーは、スピードを殺さないドリフトでスムーズにクリアしよう。続く左Dコーナーは勾配がフラットなので、必要以上に減速しなくてもクリアできるはず。むしろこのセクションで問題なのは、この先ふたつ出現するコーナーアイコンの出ないカーブだ。ひとつ目(写真1)は右にきつめに曲がるコーナーで、かなり減速しないと曲がれない。ふたつ目(写真2)はややRが緩いので、アクセル調整でクリアしよう。

CA Technique

ここは左C→右Cと続くコーナーと、ヘアピンの左Dコーナー(写真)は、比較的ドリフトしやすくポイントを稼ぎやすい。ただ最後のゾーンはTA同様コーナーアイコンが出ないので、十分に減速して進入するようにしよう。

Third Season

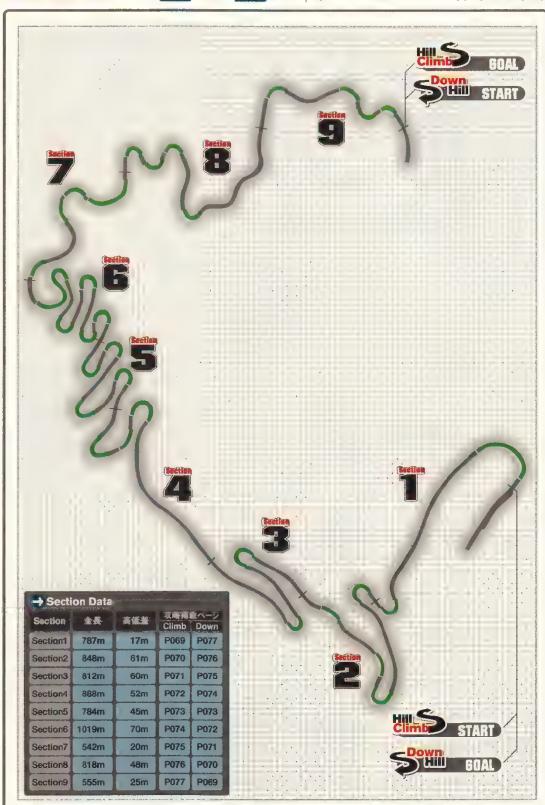
第二いろは坂

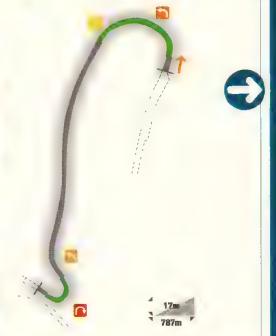
Dai Ni Iroha zaka

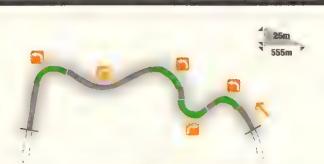
全長 7056m 高低差 401m

ストレート区間が少なく、ほとんどが低、中速コーナーで構成されている第二いろは坂。とくにコース中盤はヘアピンのみが連続して出現する、難しいセクションとなっている。(所在地:栃木県)

Section Data

Section	全長	高低差	攻略掲載ページ	
			Climb	Down
Section1	787m	17m	P069	P077
Section2	848m	61m	P070	P076
Section3	812m	60m	P071	P075
Section4	888m	52m	P072	P074
Section5	784m	45m	P073	P073
Section6	1019m	70m	P074	P072
Section7	542m	20m	P075	P071
Section8	818m	48m	P076	P070
Section9	555m	25m	P077	P069

TA Technique

スタート直後の左Cコーナーは、かなりRの大きい長いカーブ。ステア操作を油断するとアウトに振られがちだ。ここは慣性ドリフトで姿勢を整えつつクリアしよう。その後の長いストレートでかなりスピードが乗るので、左Bコーナー(写真1)手前の減速は早めにすませておくこと。この左Bコーナーのドリフトが決まったら、テールスライドをそのまま維持し、つぎの右Dコーナー(写真2)を振り返しのドリフトでクリアしよう。

CA Technique

いきなり最初の左Cコーナーが CA ゾーン。車速が乗っていないので、加速しながら何度も車体を振って無理矢理ポイントを稼ごう。3回ぐらい左右に振れば、3000ポイント以上はラクラク稼げるはずだ。

TA Technique

スタート直後とはいえ、最初の左Cコーナーはかなりきつい。はやめにクルマを振って慣性ドリフトに持ち込み、アクセルで調整しながらクリアしていこう。続く右Cコーナー(写真1)はドリフト状態をキープしたままで進入し、振り返しのドリフトで曲がると速い。そのあとに続く3つのコーナーはアクセル調整のみでクリアできるが、最後の左Cコーナー(写真2)はアウト側に落ち葉が堆積しているので、スピンしないように注意しよう。

CA Technique

いきなり第一コーナー(写真)がCAゾーンとなっている。最初から積極的にドリフトしていこう。2番目の右Cコーナーなどは車速が乗っていないうえにゾーンも短いので、高ポイントを狙うには難しいセクションだ。

Section 2 Hill Climb

TA Technique

ひとつ目の左Dコーナー(写真1)は、最初のいろは坂らしいヘアピンといえる。ここはRがそんなにきつくないので、余裕を持ったラインを取ってスピードを乗せたままクリアしたい。その後に続く右Dコーナー(写真2)も、直線で乗ったスピードの減速さえしっかりしておけば、問題なくクリアできるはず。セクション後半に連続する高速コーナーは、早めのステア操作でインに寄れば、アクセルの微調整のみでクリアすることが可能だ。

CA Technique

ふたつのヘアピンはポイントを稼ぎやすいが、難しいのが右Dコーナーで減速したあとの左Cコーナー(写真)。右Dコーナーを失敗してしまうとここまでスピードが維持できないので、高ポイント獲得は難しい。

Section 8 Down Hill

TA Technique

セクション前半の4連続Bコーナーは、軽いブレーキングドリフトでスピードをキープしたままテンポよくクリアしよう(写真1)。早めのステア操作も重要だ。その後の右Cコーナーは、やや強めの減速でクリア。後半のセクションはDコーナーが3回連続するが、どれもヘアピンというほどRはきつくない(写真2)。ここでは過剰に減速せず、適度な進入スピードからドリフトに持ち込み、コーナーの脱出速度をキープしていこう。

CA Technique

前半の高速コーナーにはCAゾーンはなく、後半のコーナーに集中している。とくに難しいのが最初の右Cコーナーで、手前の左Bコーナーをキレイに処理しないと、うまく決まらないので注意しよう。

Hill Climb Section 3

TA Technique

最初の左Aコーナーをすぎたら、すぐアウト側にラインを取って左Dコーナー(写真1)に備えよう。ここはアウトからある程度スピードを乗せて進入しないと、上り勾配のため車速が落ちやすいので注意しよう。つぎの右Dコーナー(写真2)も同様に勾配がきつく、過度のブレーキングは大きなタイムロスになるので、手前のストレートで十分に加速してからコーナーに進入したい。ヘアピン後のふたつのコーナーは、全開でクリアしていける。

CA Technique

ここのCAゾーンはふたつのヘアピンのみ。どちらのヘアピンも上り勾配がきつく、減速しすぎてしまうとそのあと速度が乗らずポイントも伸びない。それなりのスピードでのコーナー進入を心がけよう。

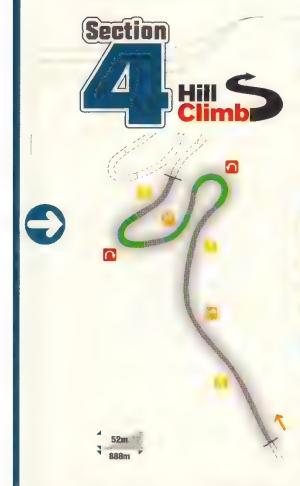
Down Hill Section 7

TA Technique

連続して現われるCコーナーを、いかにうまくつなげるかがここのポイント。とくに最初の右Cコーナー(写真1)は、アイコンこそひとつだが、コーナーはふたつのカーブで形成されている。ここはコーナー進入時と脱出時の、2回ドリフトするつもりでクリアしよう。続く左Cコーナー(写真2)はすぐ出現するので、右Cコーナー脱出時からドリフトをキープし、振り返しのドリフトでここをクリアできるとタイム短縮につなげることができる。

CA Technique

ここで重要なのは右Cコーナー(写真)の長いCAゾーン。ほぼコーナーふたつぶんがひとつのゾーンになっているので、ポイントを稼ぐのには絶好の場所だ。Rも緩い場所なので、存分にクルマを振り回そう。

Section 4 Hill Climb

TA Technique

直線の後の右Bコーナーは、軽いブレーキングでドリフトしながら抜けていこう。あまりインに寄せると枯れ葉でスリップ気味になるので注意だ。その後の左Dコーナー(写真1)は、手前の右Aコーナーであえてクルマを右側に振っておき、ブレーキングで荷重を移しつつ車体を左側に振る、振り返しのドリフトでクリアしていくとむだがない。続く右Dコーナー(写真2)はRが緩やかなので、速めの車速で進入しても問題ないはずだ。

CA Technique

ふたつ目のCAゾーンとなる、左Dコーナーのあとの右Bコーナー(写真)は、Rが緩くゾーンも短いが、道路脇に堆積している枯れ葉に車体を乗せて意図的にスリップを起こすと、高ポイントを稼ぐことが可能。

52m
888m

Section 6 Down Hill

TA Technique

セクション前半の、ふたつの左Cコーナーで構成された複合コーナーの処理が難しい。最初は大きく緩やかなRだが、コーナーの最後でRが一気にきつくなるので、上手なクルマの姿勢制御が要求されるのだ。最初の左Cコーナー(写真1)はアクセル操作のみでクリップにつき、つぎの左Cコーナー(写真2)が出現したら、ここはブレーキングドリフトでイン側に切り込むといいだろう。残りのヘアピンには十分に減速して進入すれば問題ないはずだ。

CA Technique

前半の左B→右Dコーナーまでつながる長いゾーンで稼ごう。最初の左Bコーナー奥がRのきつい難しい場所だが、そのあと振り返しで右Dコーナー(写真)にうまく進入できればかなりの高ポイントを獲得できる。

70m
1019m

TA Technique

このセクションは連続する4つのヘアピンで構成されているが、そのどれもが微妙に異なるRで形成されている。最初の左Dコーナー(写真1)と2回目の左Dコーナーは似たようなRなのだが、それぞれに続くふたつの右Dコーナーの Rが微妙に異なっているという厄介な場所だ。最初の右DコーナーはRが緩めだが、2回目の右Dコーナー(写真2)はややRがきつめで上り勾配になっているので、車速を落とさないように注意。

CA Technique

ここでは4つのヘアピンがすべてCAゾーンなので、確実にクリアしてポイントを稼ごう。とくに直線で加速したあとのヘアピンはアウトに膨らみがちなので、壁への接触を避けるためにも慎重に減速しよう。

Section 5

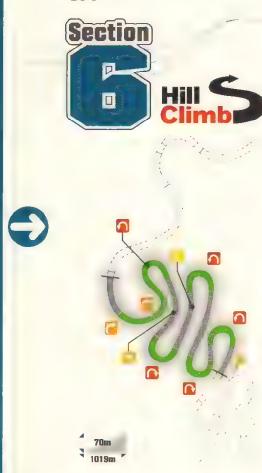
Down Hill

TA Technique

ここでは4連続で出現するヘアピンを、なるべく下りで乗ったスピードを維持したままクリアしたい。とくに2回目の左Dコーナー(写真1)はその前の直線で多少車速が乗っているはず。そのスピードを活かしてセンターライン付近をクリアしていけるといいだろう。そのつぎの右Dコーナー(写真2)は、一度手前の左Aコーナーでクルマが若干左側に振られるので、それを利用した振り返しのドリフトでクリアすることができれば理想的だろう。

CA Technique

ここはヘアピンをふつうにクリアしていけば、ポイントを順調に稼げるはず。余裕があれば、最後の右Dコーナー(写真)は手前の左Aコーナーからの振り返しのドリフトで決め、高ポイントを狙っていきたい。

Section 6 Hill Climb

TA Technique

いかにもいろは坂といった、5連続ヘアピンが待ち受ける第6セクション。とにかく地道に各ヘアピンごとにブレーキングドリフトを駆使し、ひとつひとつ丁寧にクリアしていこう(写真1)。ここは全体的に上り勾配がきつめでスピードも乗らないので、ブレーキングもシビアではない。ここで注意したいのはむしろ、後半の右C→右Cの複合コーナーだ(写真2)。アウトに膨らみすぎないように、微妙なアクセル操作で切り抜けていこう。

1

2

CA Technique

このセクションの難所は最後の右Cコーナー(写真)。ヘアピンの連続とキツイ上り勾配で車速があまり伸びず、ここで派手にドリフトをさせるのは難しい。必ず手前の右Cコーナーから車速を乗せたまま進入しよう。

Section 4 Down Hill

TA Technique

最初の左Dコーナーはrが緩くクリアしやすい。ここでスピードをキープしたまま、つぎの左Bコーナー(写真1)を抜けていきたい。ただしこのコーナーは両サイドに落ち葉が堆積しているので、姿勢が安定していないと思わぬスピンを喫することになるので注意しよう。続く右Dコーナー(写真2)は絞り込むような大きなヘアピンで、きれいなドリフトを決めるのはなかなか難しい。十分に車速を乗せて進入し、派手なドリフトをしよう。

1

2

CA Technique

最初の左Dコーナーのあとに出現する、左Bコーナー(写真)のCAゾーンは短く、決めるのが難しい。なるべくアウト側から進入して、スピードを乗せたまま大きくステアを切って角度の大きいドリフトをしよう。

52m
888m

TA Technique

ここでは3回続くCコーナーをどうクリアするかがポイント。最初の左Cコーナーは、クルマを加速させつつ、アウトに膨らみすぎないようにコントロールしよう。難しいのはつぎの右Cコーナー(写真1)。コーナーの後半で急にRがきつくなるので、コーナー侵入時と脱出時に2回ブレーキングをして姿勢を制御しよう。続く左Cコーナー(写真2)もやや変則的。コーナー途中が直線的なので、ここでも進入と脱出で2回、姿勢を変化させよう。

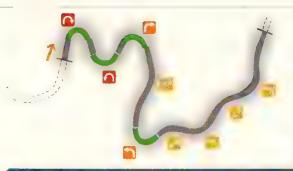
CA Technique

短いセクションの中に、4ヵ所のCAゾーンがつぎつぎと現われる。ここで重要なのはスピードとテンポ。基本的にすべて中速コーナーなので、車速を活かして滑るように走り、ポイントを稼いでいこう。

TA Technique

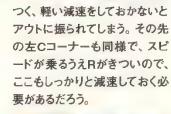
ここは最初の左Dコーナー(写真1)のブレーキングがキモ。ここまでの下り勾配でかなり車速が乗っているうえに、手前の右Bコーナーでいったんクルマが左側に寄ってしまうので、減速しつつ理想のラインにつくことが難しくなってくるのだ。そのため右Bコーナーの時点で十分に減速し、左Dコーナーは余裕を持ってアウト側から進入できるようにしたい。続く右Dコーナー(写真2)も同様に、手前の左Aコーナーであまり車体を振られないようにしておこう。

CA Technique

スピードがかなり乗ったあとに出現する、ふたつのヘアピンがCAゾーンとなるため、オーバースピードによる壁への接触に注意しよう。とくに最初の左Dコーナー(写真)は、かなり手前からのブレーキングが必要だ。

CA Technique

いきなりの連続ヘアピンはどちらもCAゾーンなので、ここを振り返しのドリフトで決めればかなりの高ポイントだ。中盤の左Cコーナー(写真)はRがきつい。早めにイン側に切り込んでテールを流そう。

TA Technique

中低速コーナーが連続する第8セクションは、振り返しのドリフトが役に立つ場所だ。最初の右D→左Dの連続コーナーはまさに使いどころで、左DコーナーはRも緩めでクルマを大きく振り回せるだろう(写真1)。しかし続く右Cコーナー(写真2)はRがきつく、軽い減速をしておかないとアウトに振られてしまう。その先の左Cコーナーも同様で、スピードが乗るうえRがきついので、ここもしっかりと減速しておく必要があるだろう。

TA Technique

ヘアピンまではかなりスピードが乗る高速セクション。早めのステア操作でクルマをテンポよく操作し、タイムを稼ごう。このあとに控える左Dコーナー(写真1)は微妙にカーブのRが大きく、アウトに膨らみがち。クルマが外に膨らみすぎてしまったら、アクセル操作でコントロールしよう。続く右Dコーナー(写真2)もスピードが乗るうえに手前の左Aコーナーが曲者で、減速が難しい。減速はきちんとクルマの姿勢を変えてから行なおう。

CA Technique

ここは最後の右Dコーナーが高ポイントの狙いどころ。その手前の直線で乗ったスピードをうまく利用し、ややオーバースピード気味のドリフトが決まれば、3000ポイント近い数字はたたき出せるはずだ。

TA Technique

最終セクションも細かくコーナーが連続している。最初の右Cコーナー（写真1）は若干スピードが乗っているので、強めのブレーキングでクリアし、すぐ現われる左Bコーナーも軽いアクセル操作でクリアしよう。そのあと続くトンネル下の右Cコーナー（写真2）は、コーナー外側に落ち葉が大量に堆積している。そのため、アウト側であまりラフなステア操作をすると、クルマは予想以上のテールスライドを起こすので注意しておきたい。

CA Technique

基本的にどのCAゾーンもスピードが乗りやすく、ポイントを稼ぎやすい。比較的難しいのは最後の右Cコーナー。ここはゾーンが短く、ここまでに車速を十分乗せていないと理想的なドリフトができないだろう。

Section 1

Down Hill

TA Technique

セクション開始直後の左Dコーナー（写真1）は、スピードもそこそこなのでクリアしやすい。ここをなるべく速い速度で脱出して、長い直線区間をひたすら飛ばそう。そしてこのセクションいちばんの難関が、ゴール手前の長い右Cコーナー（写真2）だ。なにしろRが大きくコーナーそのものが巨大なので、すべてドリフト状態でクリアするのは難しい。基本的にセンターライン付近を走行し、ゴール手前になったら一気にインに切り込もう。

CA Technique

ゴール手前の右Cコーナーは、CAの醍醐味を堪能できる場所。かなり乗っているスピードから強めのブレーキングで進入し、距離のあるドリフトを目指そう。決まれば6000ポイント以上は狙えるはずだ。

Fourth Season

表六甲

Omote Rokkou

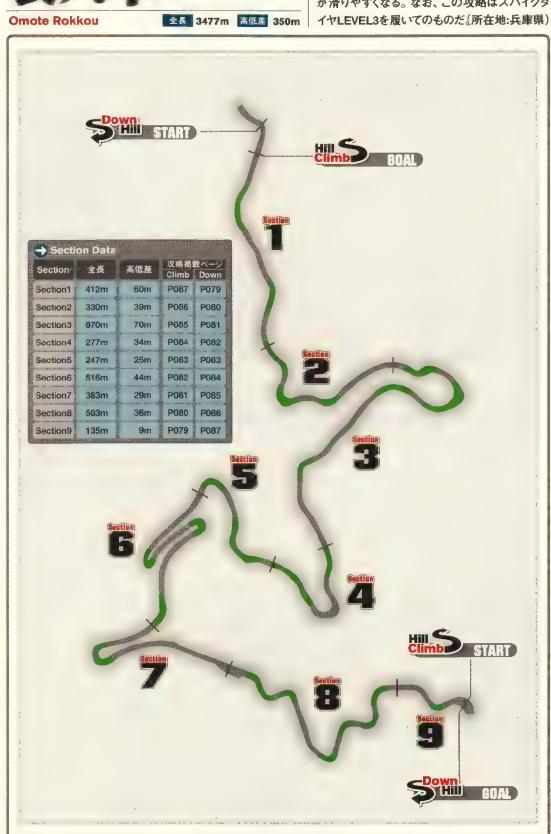
全長 3477m 高低差 350m

コース表面が凍結しており、路面ミューが極端に低い表六甲。雨天時は雪となり、ますます路面が滑りやすくなる。なお、この攻略はスパイクタイヤLEVEL3を履いてのものだ。（所在地:兵庫県）

Section Data

Section	全長	高低差	攻略掲載ページ Climb	攻略掲載ページ Down
Section1	412m	60m	P087	P079
Section2	330m	39m	P086	P080
Section3	670m	70m	P085	P081
Section4	277m	34m	P084	P082
Section5	247m	25m	P083	P083
Section6	516m	44m	P082	P084
Section7	383m	29m	P081	P085
Section8	503m	36m	P080	P086
Section9	135m	9m	P079	P087

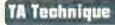
Hill Climb Section 9

TA Technique

スタートしてから、コーナーを3つクリアしただけで終わってしまうという、かなり短い距離で構成されたセクション9。スタート直後の左Cコーナー（写真1）は加速しながら全開で行けるが、つぎのふたつのコーナーは路面が滑りやすいので、さっそく微妙なアクセルワークを要求される。とくにトンネル下の右Cコーナー（写真2）でドリフトが決まらないと、つぎの左Cコーナーも理想的なラインが取れないので、スタート直後とはいえ気は抜けない。

CA Technique

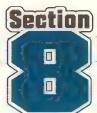
CAゾーンは、スタートして間もないトンネル下の右Cコーナー（写真）のみ。まだ加速中のマシンを強引にアウトからインに切り込ませ、多少強引にドリフトさせるといい。うまくいけば2000ポイント以上は確実だ。

Down Hill Section 1

TA Technique

スタート直後の右Bコーナーはそれなりに Rがきついので、加速しつつステアは右いっぱいに切っておこう。つぎに現われる左A→左Bの連続コーナーは、ここをふたつでひとつのコーナーとして考え、左Aコーナーの進入時にスピードを乗せた速いドリフト態勢を作り、一気に左Bコーナーまでクリアしてしまおう（写真1）。あまりイン側に寄せないのがコツだ。続く右Bコーナー（写真2）は、ストレートでスピードが乗っているので、減速を早めに行なおう。

CA Technique

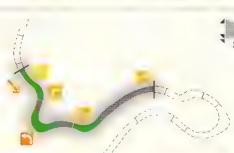
最初の左A→左B（写真）と続くコーナーは、1回のドリフトでまとめて曲がってしまおう。続く右B→左Bコーナーは、速いスピードのドリフトで振り返しがうまく決まれば、かなりの高ポイントが狙えるはずだ。

Section 8 Hill Climb

CA Technique

多数のCAゾーンが連続して出現するので、スピードを落とさずに、つぎつぎとテンポよくクルマをドリフトさせていこう。とくに前半のゾーンは短いため、大胆なドリフトでないとポイントは稼ぎにくい。

TA Technique

連続するCコーナーは、3つ目まではほぼ同じRなので、テンポよくドリフトしていけばスムーズにクリアできるはず。ただし4つ目の右Cコーナー(写真1)はRがきつく、強めの減速を必要とする。加えてこのコーナーは段差が大きく、あまりイン側につけるとマシンが挙動を乱しやすいので注意しよう。続く左Cコーナー(写真2)は、手前で速度が乗るので早めにブレーキングをすませ、アウトに膨らまないようなコントロールが必要。

Section 2 Down Hill

CA Technique

CAゾーンがどれも短いので、それなりにスピードが乗っていないと高いポイントは狙えない。しかしあまりスピードが速すぎてもリスクが大きくなってしまう。ここは意図的にドリフトの角度を強めにしていこう。

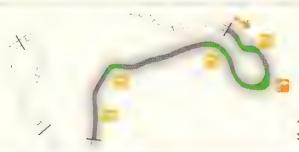
TA Technique

このセクションは短い区間でコーナーが連続し、とくに前半は左、右、左と細かく左右に振られるので、すばやいステア操作を要求される。ここで難しいのは、右Bコーナーの後の左Cコーナー(写真1)への切り返し。うまく切り返しのドリフトを決めて、スムーズにクリアしていこう。左CコーナーはRが大きく、勢いのあるドリフトが必要となる。続く左Bコーナー(写真2)は、なるべくアウト側から進入するようにしよう。

TA Technique

セクション7は、ヘアピンひとつをクリアするだけの短い場所だが、このヘアピンがかなり難しい場所となっている。そもそもヘアピンの手前も、コーナーアイコンが表示されないような緩やかなカーブ(写真1)だが、路面のミューが低い表六甲なだけに、微妙なアクセルワークを要求される。そして続く右Dコーナー(写真2)では、かなりの減速を要する。十分減速してもアウトに流れていってしまう場合は、サイドブレーキで向きを変えよう。

CA Technique

CAの勝負どころはヘアピン1ヵ所のみ。ここはオーバースピードで壁に接触してしまいやすいので、ブレーキングに細心の注意を払う必要がある。曲がり切れなさそうだったら、サイドブレーキを併用しよう。

TA Technique

ここは右Cコーナー(写真1)の攻略がキモ。まずは最初の左Bコーナーで左側に向いたクルマの動きを利用して、振り返しのドリフトで進入しよう。しかしコーナー前半はRが緩いので、あまりドリフトに角度はつけず、いったんニュートラルラインでコーナーを曲がるといい。出口に差しかかったらイン側に切り込んでドリフトしながら立ち上がっていこう。その先にある、直線の後の左Bコーナー(写真2)は、十分すぎるほどの減速が必要だ。

CA Technique

ここはRの大きな右Cコーナー(写真)でなるべくスピードと距離のあるドリフトを決め、高ポイントを狙っていきたい。最後の左Bコーナーはオーバースピードになり壁に接触しがちなので、十分に減速して進入しよう。

TA Technique

ふたつのヘアピンをどうクリアするかがキモになる、セクション6。まず最初のヘアピンは右Bコーナーを早めにインについてクリアしたら、続く左Dコーナー(写真1)はアウトから大きくラインを取って曲がっていこう。そして難しいのがつぎの右Dコーナー(写真2)。ここはいったんコーナー手前でアウトにクルマを振らないと、曲がることができない。しっかりとフロントに荷重を移し、クルマをクイックに動かそう。サイドブレーキの併用も効果的

CA Technique

ここは右Dコーナー(写真)をどうクリアするかがキモ。壁への接触を避けるためには十分な減速を必要とするが、あまり速度が遅いとポイントはほとんどは入らない。早めのステア操作でクルマを大胆に切り返そう。

TA Technique

ここも右Dコーナーが難しい。まずは道幅の狭いところで切り返す右B→左Bコーナーを、早めのステア操作と軽いドリフトでクリアしよう(写真1)。そして左Bコーナーを出てもドリフトを維持しながら、振り返しのドリフトで右Dコーナー(写真2)に進入したい。この右Dコーナーは手前側のRがきついので、なるべくアウト側から余裕のあるラインを取ろう。コーナー出口ではあまりイン側に寄らず、センター付近からそのまま立ち上がろう。

CA Technique

CAゾーンは1カ所のみだが、ここは高ポイントを狙える場所。重要なのは、左Bコーナー(写真)から右Dコーナーへの振り返しのドリフトと、Rの大きな右Dコーナーで、ドリフトをどれだけ維持できるかだ。

TA Technique

最初の右Cコーナー(写真1)は、手前でスピードが乗るうえにRもきつめで、十分に減速しないとすぐにアウトに振られてしまう場所。ここを慎重にクリアしたら、続く左Bコーナー(写真2)も十分減速してから進入しよう。また、この左コーナーはやや複合気味のレイアウトなので、コーナーリング中は微妙なステア操作を行なう必要がある。コーナー途中でアウト側に膨らみすぎた場合は、強めのブレーキングで車体の向きを変えてしまおう。

CA Technique

最初の右Cコーナーは壁に接触しがちなので、とにかく慎重に進入しよう。もしここで失敗してしまっても、この先の左Bコーナー(写真)はゾーンが長く、かなりポイントを稼げる。その場合はこちらでがんばろう。

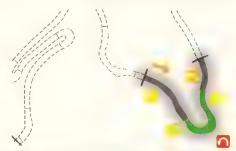
TA Technique

最初の左Aコーナーの後の右Bコーナー(写真1)は、見通しが悪く、見えてから曲がり始めても遅すぎる。左Aコーナーをクリアしたらそのままアウト側でラインをキープして、右Bコーナーが近づいたら早めにイン側にステアを切り、ドリフトしながら進入しよう。続く左Cコーナー(写真2)は、進入速度が速くなるので、手前から十分にブレーキングして減速し、コーナーを小さく回って早めに加速態勢に移るようにするといいぞ。

CA Technique

左A→右BコーナーのCAゾーン(写真)は区間が長いので、ドリフトもなるべく長い時間キープしていこう。最後の左CコーナーはRがきついので、無理なスピードでの進入はせず、やや慎重にクリアするといいだろう。

TA Technique

セクション4は、細かいコーナーはあれど、基本的にひとつのヘアピンをクリアできれば問題のない場所だ。まずヘアピン手前の、2回連続で現われる右Aコーナー(写真1)は、軽いアクセル操作のみでクリア。そして続く左Dコーナー(写真2)は、しっかりとブレーキングして荷重を移し、そのままブレーキングドリフトで一気に曲がろう。それなりのスピードをキープしたままドリフトできれば、あっさりクリアできるはずだ。

CAゾーンは1ヵ所のみだが、左D→右Aコーナー(写真)までがゾーンなので、ポイントを稼ぐには絶好の場所だ。ここのヘアピンは道幅も広く、壁に接触しにくいので、角度の大きい大胆なドリフトで進入しよう。

TA Technique

ここのふたつのヘアピンは、Rがきついうえに下り勾配もかなり急なので、減速には十分注意しなければならない。とくに最初の左Dコーナー(写真1)は、長い直線の後に控えており、ブレーキングが非常に厳しい。Rがきつく十分に減速していても、曲がりにくいので、ここはサイドブレーキを使って強引にクルマの向きを変えてしまおう。続く右Dコーナー(写真2)はややRが大きく、普通のブレーキングドリフトでクリアできるはずだ。

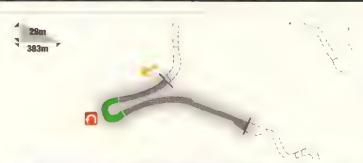
CA Technique

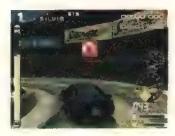
ふたつのヘアピンはただ曲がるだけでも難しく、ここで高ポイントを狙うのは至難のワザ。とにかく壁に接触だけはしないように、サイドブレーキを使って小さくコーナーを回っていくようにしよう。

TA Technique

最初の右Bコーナーはややきつめ、しっかりブレーキを入れてドリフトし、その先の右Bコーナーは軽いブレーキでドリフトしながら抜けていこう。続く左Cコーナー（写真1）はRが大きく道幅も広いので、少々ラフなドリフトでも曲がり切れるはずだ。むしろ難しいのはこの先の右Bコーナー（写真2）で、ここは細かく切り返す場所のため、慎重なステア操作をしていく必要がある、そうしないと、クルマは大きく姿勢を乱し、タイムをロスしがちだ。

CA Technique

中、高速コーナーが多いので、ここでは車速を殺さないことが重要だ。とくに後半の左C（写真）→右Bコーナーは、速い進入速度で切り返しのドリフトが成功すれば、かなりの高ポイントが獲得できる場所である。

TA Technique

ヘアピンひとつと、あとはコーナーアイコンの表示されない、緩やかで長いコーナーのみで構成されたシンプルなセクション7。ここで難しい場所となるのは、もちろんヘアピンの左Dコーナー（写真1）だ。コーナー手前までにそこそこスピードが乗るので、強めの減速が必要だが、あまり減速しすぎるとドリフトを維持できないので注意しよう。続く緩やかなコーナー（写真2）は、加速するにつれアウトに振られてしまう。適度にアクセルを調整しよう。

CA Technique

セクション7のヘアピン（写真）は、セクション6のヘアピンのように極端にRがきついわけではないので、過剰に減速する必要はない。むしろ適度にスピードが乗っていないと、ドリフトを維持できないので注意。

TA Technique

セクション2はきついコーナーが少ないので、比較的気持ちよく走れるはず。まず最初の左B→右Bと続くコーナーは、早めのステア操作と細かいアクセル調整で、スムーズにクリアしていこう（写真1）。続く右Cコーナー（写真2）はややきつい場所だが、なるべくアウト寄りから進入し、早めのステア操作でドリフトを誘発すれば、ここでも難しいことはないはず。残りのふたつのコーナーも、アクセルとステアの操作だけでOKだ。

短いゾーンが多く、ここでも車速の乗ったドリフトが重要となる。とくに右Cコーナー（写真）は、いったん左に振ってから右にステアを切らなくてはならないので、その際クルマの姿勢を乱さないようにしよう。

TA Technique

セクション7から乗ってきたスピードを活かし、まずは右Bコーナーを速めのドリフトでクリア。その勢いでつぎの左Cコーナー（写真1）を振り返しのドリフトでクリアしよう。余力があれば、つぎの右Cコーナーまでドリフトを維持していきたい。続く左B→左Cの複合コーナーは、最初の左Bコーナーでドリフトの態勢にしたらそのままドリフトを維持し、左Cコーナーも一連の動きの中で、ひとつのコーナーとしてクリアしよう（写真2）。

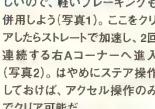
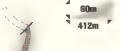
CA Technique

つぎつぎとCAゾーンが現われるので、スピードを維持したままテンポのよいステア操作で、ドリフトをくり返そう。とくに大事なのは右→左と振り返していくドリフト。ステア操作のタイミングが重要だ。

Section 1

Hill Climb

TA Technique

最終セクションもきついコーナーはなく、あるのは高速コーナーのみ。ここをスピードを乗せてスムーズにクリアできれば、タイムアップに貢献するはずだ。まず最初の右B→左Bコーナーだが、ここはアクセル操作だけでは難しいので、軽いブレーキングも併用しよう(写真1)。ここをクリアしたらストレートで加速し、2回連続する右Aコーナーへ進入(写真2)。はやめにステア操作しておけば、アクセル操作のみでクリア可能だ。

CA Technique

高速コーナーでの長いドリフトを要求される最終セクション。無理にポイントを稼ごうと車体をドリフトさせすぎると、壁に接触しやすい。TAと変わらない走りでポイントを獲得したほうが得策だろう。

Section 9

Down Hill

TA Technique

セクション自体はとても短いが、細かいコーナーが続くので、ちょっとしたミスを犯しやすい場所だ。最初の右CコーナーはRが緩めなので、そんなに減速する必要はないが、つぎの左Cコーナー(写真1)は急にきつくなるため、こちらでは十分な減速が必要となる。この左Cコーナーをクリアしたら、最後の右Cコーナー(写真2)に備えてクルマをアウト側に寄せ、早めにインに切り込んでドリフトしっぱなしでゴールインしよう。

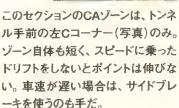
CA Technique

このセクションのCAゾーンは、トンネル手前の左Cコーナー(写真)のみ。ゾーン自体も短く、スピードに乗ったドリフトをしないとポイントは伸びない。車速が遅い場合は、サイドブレーキを使うのも手だ。

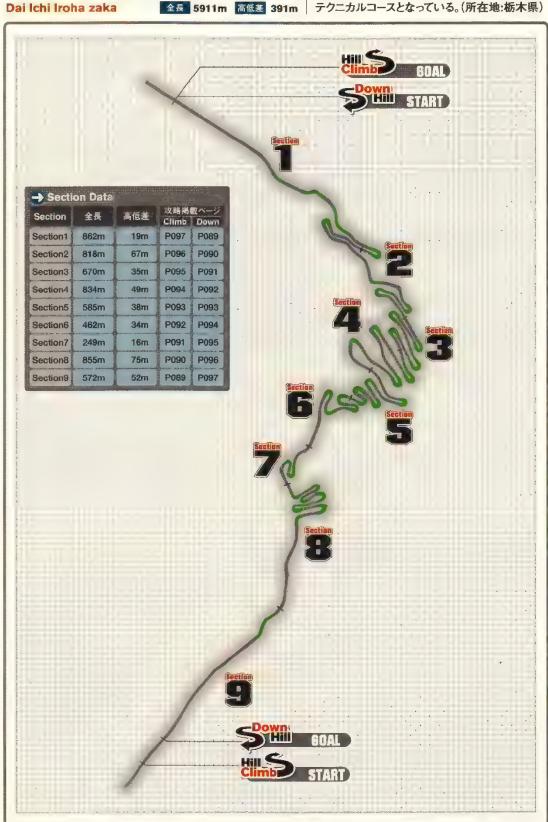
Fifth Season

第一いろは坂

Dai Ichi Iroha zaka

全長 5911m 高低差 391m

第二いろは坂に比べてコース幅が狭く、高低差もある第一いろは坂。コースの大半がタイトなヘアピンで構成されていて、本作中もっとも難しいテクニカルコースとなっている。(所在地:栃木県)

Section Data

Section	全長	高低差	攻略掲載ページ Climb	Down
Section1	862m	19m	P097	P089
Section2	818m	67m	P096	P090
Section3	670m	35m	P095	P091
Section4	834m	49m	P094	P092
Section5	585m	38m	P093	P093
Section6	462m	34m	P092	P094
Section7	249m	16m	P091	P095
Section8	855m	75m	P090	P096
Section9	572m	52m	P089	P097

TA Technique

スタートしてからはかなりの直線が続く。ここの直線は路面が荒れているので、ただまっすぐ走るだけとはいえ、細かいステア操作をする場合は挙動を乱さないように注意しよう。ストレートの先にある左Aコーナー(写真1)は、アイコンが出てから反応してもブレーキングが間に合わない。かなり手前から減速を開始しよう。続く右Aコーナー(写真2)は、左Aコーナーで減速をきちんと行なっていれば問題なくクリアできるはずだ。

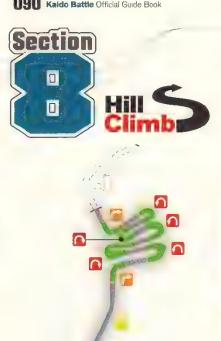
CA Technique

CAゾーンは左A→右Aコーナーへと切り返す1ヵ所のみだが、ここが難しい(写真)。とにかくスピードが出ているので、コーナー手前の減速を十分に取ることが重要となる。振り返しが決まればいきなり高ポイントだ。

TA Technique

スタート後はしばらく直線が続き、かなりのスピードが出る。最初の右Aコーナーへは慎重に進入しよう。とくに難しいのは左A→右Bコーナー(写真1)へと切り返す場所で、道幅がかなり狭く曲がりにくいので十分に減速しておきたい。セクション最後の右Dコーナー(写真2)は、下り勾配ということもあり、進入時にスピードが出ているはず。かなり手前からブレーキングを開始しよう。ここはRもきついので、サイドブレーキを併用するといいぞ。

CA Technique

ヘアピン前に3回出現する、高速コーナーのCAゾーンをうまくクリアしたい。ここはゾーンが短いので、スピードの乗ったドリフトをすることが重要。不安定にならない程度にクルマを左右に振ろう。

TA Technique

ストレート区間の最後に待ち受ける右Cコーナー(写真1)は、十分減速してから進入しよう。またここはイン側の段差がきつく、あまり寄せすぎるとクルマの姿勢が乱れやすいので注意したい。そしてこの先は5連続のヘアピン。最初の左Dコーナー(写真2)はRが大きめなので、ブレーキングドリフトでも曲がりやすいが、残りのヘアピンはRがきつく、曲がりきれない場合が多い。状況に応じてサイドブレーキを併用したほうがいいだろう。

CA Technique

連続するヘアピンでどれだけポイントが稼げるかが勝負どころ。そしてここで重要なのはスピードだ。壁への接触を避けようとあまりノロノロ走っていると、ほとんどポイントは加算されないので注意しよう。

75m
855m

TA Technique

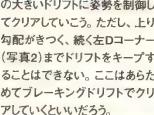
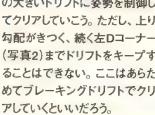
最初の左Dコーナーは、手前の右Bコーナーからの振り返しのドリフトでクリアしよう。適度に減速しておけば、ここは決めやすいはずだ。続くヘアピンとなる右Dコーナー(写真1)も、振り返しのドリフトを決めたいところだが、ここは手前の左AコーナーのRが緩く、クルマを振り返すのは難しい。最後のヘアピンの左Dコーナー(写真2)はイン側の段差が激しく、予想以上にステアがイン側に切れるので、思わぬスピンをしないように注意しよう。

87m
818m

CA Technique

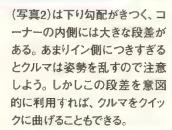
2ヵ所ある左DコーナーのCAゾーンは、どちらも振り返しのドリフで高ポイントを獲得できる(写真)。ふたつめのCAゾーンとなる右Bコーナーも、スピードの速いドリフトが可能なので、高ポイントを狙おう。

TA Technique

セクション前半の2回連続する右Cコーナーは、どちらも同じCコーナーだが、Rの大きさはまったく異なっている（写真1）。ここは最初の右Cコーナーをドリフトでクリアしたらそのままドリフトをキープし、つぎの右コーナーはより角度の大きいドリフトに姿勢を制御してクリアしていこう。ただし、上り勾配がきつく、続く左Dコーナー（写真2）までドリフトをキープすることはできない。ここはあらためてブレーキングドリフトでクリアしていくといいだろう。

CA Technique

CAゾーンは2ヵ所。最初の右Cコーナーはなるべくスピードを乗せて進入していこう。ここでスピードが死んでしまうと、続く左Dコーナー（写真）が遅いドリフトになってしまい、低いポイントで終わってしまうのだ。

TA Technique

セクション3は、4回連続するヘアピンを上手に処理できるかが重要だ。どのヘアピンも似たようなRなので、テンポをつかめばスムーズにクリアできるだろう。ただし、3つ目の右Dコーナー（写真1）と4つ目の左Dコーナー（写真2）は下り勾配がきつく、コーナーの内側には大きな段差がある。あまりイン側につきすぎるとクルマは姿勢を乱すので注意しよう。しかしこの段差を意図的に利用すれば、クルマをクイックに曲げることもできる。

CA Technique

Rのきついヘアピンで、どれだけスピードを乗せられるかが勝負。とくに3つ目の右Dコーナー（写真）はゾーンが長いので、なるべくスピードを上げて振り返しのドリフトを行ない、ポイントを稼いでおきたい。

TA Technique

最初の右Dコーナー(写真1)は、手前の左Aコーナーで軽いドリフト状態を作り、振り返しのドリフトでクリアできると理想的だ。そのあとの左Dコーナーはヘアピンではないので、減速しすぎないように注意しよう。しかし続く左Dコーナー(写真2)はかなりRのきついヘアピンとなっており、十分な減速が必要だ。ここをイン側のゼブラゾーンをかすめるように小さく曲がったら、すぐ右Dコーナーが現われる。アウト側に走行ラインを寄せておこう。

CA Technique

このセクションのCAゾーンは、コーナーによってRがまちまちで、状況に応じたドリフトをくり出す必要がある。ふたつ目のCAゾーン(写真)はヘアピンではないので、速度を乗せてポイントを稼ごう。

TA Technique

ここはすべてのヘアピンが、イン側に大きな段差を持つ、下り勾配の強いものだ。インをついて細かく回る場合は、それを念頭に置いておこう。なかでも2つ目の左Dコーナーは(写真1)とくに段差がきついので、挙動を乱さないように注意しよう。セクション後半の左Dコーナー(写真2)は、手前の右Aコーナーを利用して振り返しのドリフトができる。タイムアップを狙うなら、ここは積極的にドリフトして攻めていきたいところだ。

CA Technique

最初の右Dコーナー(写真)はゾーンが長く、振り返しのドリフトをするのに絶好の場所。3つ目の右Dコーナーも、コーナーを出ても少しゾーンが続くので、クルマを左右に振ってポイントを追加しておこう。

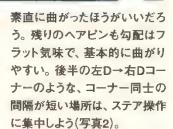
TA Technique

5回も連続するヘアピンを、スムーズにクリアしていきたいセクション5。前半の3つのヘアピンは道幅が広いので、アウトから大きく進入し、走行ラインに余裕を持って走れば問題なくクリアできるはず(写真1)。これに対して4つ目のヘアピンとなる右Dコーナー(写真2)は道幅が狭い。十分減速したうえでサイドブレーキを併用してもいいだろう。最後の左Dコーナーは道幅は広いがRがかなりきつく、同様に慎重な減速が必要だ。

CA Technique

ここも狭いヘアピンの連続でスピードが乗らず、ポイントは稼ぎにくい。どのヘアピンもなるべくアウトから進入し、大きくインに切り込んで派手なテールスライドを誘発するようにしていこう。

TA Technique

狭い間隔でヘアピンが連続するセクション5。最初のヘアピンとなる右Dコーナー(写真1)は、手前にある左Bコーナーを利用した振り返しのドリフトでクリアしたいが、ここは道幅が狭いので、いいラインにつけなかったら素直に曲がったほうがいいだろう。残りのヘアピンも勾配はフラット気味で、基本的に曲がりやすい。後半の左D→右Dコーナーのような、コーナー同士の間隔が短い場所は、ステア操作に集中しよう(写真2)。

CA Technique

ヘアピン同士の間隔が狭くあまりスピードが乗らないので、高ポイントを狙うにはやや難しいセクション。サイドブレーキを使ってドリフトの角度を大きくするなど、細かいテクニックを駆使しよう。

TA Technique

どのヘアピンもRがきつく、上り勾配もきついので、なかなかスピードが乗らない苦しいセクションだ。最初の右C→右Dコーナーへとつながる場所は、1回のドリフトでまとめてクリアできると速いが、右Cコーナーを曲がるときにかなりアウト側にラインを取らないと、ドリフトを維持するのは難しい(写真1)。3つ目のヘアピンとなる右Dコーナー(写真2)は、難しいが手前の左Aコーナーからの振り返しのドリフトで進入できると理想的だ。

CA Technique

最初のCAゾーンは、手前の右Cコーナー(写真)からスピードを乗せてドリフトし、右Dコーナーまでつなげよう。つぎの左Dコーナーもかなり手前からゾーンがあるので、一度クルマを逆に振るとポイントが稼げる。

49m
834m

34m
462m

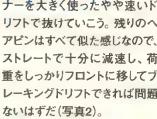
TA Technique

最初の左Dコーナー(写真1)は、道幅が広くRも大きい。ここはインについて小さく回るのは難しいので、走行ラインはセンターを維持したまま曲がっていこう。またこの後は、右Dコーナーが2回連続で出現する珍しい場所がある。最初の右Dコーナーをクリアしたあと、忘れずにもう1度右Dコーナー(写真2)を曲がるためのライン取りをしよう。2回目の右DコーナーはRがやや緩めなので、あまり減速しすぎないで進入していこう。

CA Technique

ここも狭いヘアピンが続き、なかなかスピードは出せない。しかし各コーナーは振り返しのドリフトがしやすい形状なので、積極的に振り返しのドリフトをくり出していけば高ポイント獲得も可能だ。

TA Technique

ひたすらヘアピンをクリアし、どんどん峠を上っていくセクション3。ここのヘアピンはどれも似たようなRなので、テンポよくクリアしていけるはずだ。最初の右Dコーナー(写真1)はやや道幅が広くなっている。ここはコーナーを大きく使ったやや速いドリフトで抜けていこう。残りのヘアピンはすべて似た感じなので、ストレートで十分に減速し、荷重をしっかりフロントに移してブレーキングドリフトできれば問題ないはずだ(写真2)。

CA Technique

ふたつ目のCAゾーンである左Dコーナー(写真)は、曲がりきったあとに少しゾーンが続くので、ここでクルマをもう一度右に軽く振ってドリフトを維持すれば、ポイントがかなり稼げるはずだ。

TA Technique

短いセクションだが、細々とコーナーが連続している。最初の右Bコーナーをすぎたあと、つぎの左Bコーナーを派手めのドリフトでクリアすれば、続く右Dコーナー(写真1)を振り返しのドリフトでクリアできる。道幅も広めなので、思い切ったステア操作を行なおう。続く左Dコーナー(写真2)は、ふたつのカーブで構成された複合コーナーになっている。最初のカーブを曲がったあとインに寄りすぎると、つぎがきついので要注意だ。

CA Technique

セクション自体が短く、CAゾーンは2ヵ所のみ。最初の右Dコーナーは振り返しのドリフトが難しいので、壁への接触に注意してクリアしよう。続く左Dコーナー(写真)へは、振り返しでポイントを稼ごう。

TA Technique

最初の右Dコーナー(写真1)は、その手前に左Bコーナーがあるので振り返しのドリフトでクリアするのが理想的だ。だがコーナーの間が短いので、無理に狙うと逆に曲がりきれないので注意しよう。続いて難しいのは後半の右Dコーナー(写真2)だ。このコーナーは手前が緩やかな右カーブで、クルマはコーナー進入時にすでに荷重がアウト寄りになっている。そのため、強めのブレーキングでしっかり荷重を移さないと、曲がりにくいぞ。

CA Technique

最初の右Dコーナー(写真)はかなりCAゾーンが長い。曲がりきったあともドリフトを維持してポイントを稼ごう。中盤の右Cコーナーは少ない高速コーナーなので、確実にスピードを乗せてドリフトしていこう。

TA Technique

セクション開始から5連続で登場するヘアピンは、どれもRが微妙に異なるので、同じ調子でテンポよくクリア、というわけにはいかない。とくにひとつ目の右Dコーナー(写真1)と、4つ目の左Dコーナー(写真2)はRがきつい。この2カ所はサイドブレーキを使用して小さく回るようにしよう。ヘアピン地帯を抜けた後の左Cコーナーは、下り勾配でスピードが乗っているはずだ。気持ち強めのブレーキングで進入していくといいだろう。

CA Technique

5カ所あるヘアピンすべてがCAゾーン。とくに4カ所目の左Dコーナーはゾーンも長く、振り返しのドリフトを決めるには絶好の場所だ。ヘアピン地帯の先の左Cコーナー(写真)もスピードを乗せて高ポイントを狙いたい。

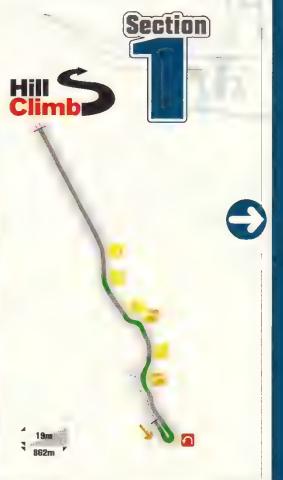
Section 1 Hill Climb

TA Technique

きついヘアピンで始まる最終セクション。この左Dコーナー(写真1)はRがきついが、そのぶんサイドブレーキを使って小さく回ることもできる。ここをクリアしたらゴールまでの加速態勢を整えよう。途中、高速コーナーが連続するが、気をつけたいのが中間の左B→右Aとすぐに切り返すコーナー(写真2)。ここはスピードが乗っているうえに道幅が狭く、非常に曲がりにくい。早めのステア操作と適度なブレーキングで切り抜けよう。

CA Technique

中盤に連続して現われる高速コーナーのCAゾーン(写真)がキモとなる。ここはゾーンが短く、スピードが乗っていないとポイントがほとんど稼げないので、スピードを乗せて派手なドリフトを決めていこう。

Section 9 Down Hill

TA Technique

最終セクションは、上りも下りもこの左Aコーナー(写真1)から右Aコーナー(写真2)に切り返す場所が難しい。とくに下りの場合はスピードが乗るので、十分に減速しておかないと、ふたつのコーナーで切り返しを行なっている最中に挙動を乱しやすい。しかしここであまり極端に減速してしまっても、この後のストレートでスピードが乗らなくなる。ベストな減速ポイントをつかんでおこう。ここをすぎればゴールまで一直線だ。

CA Technique

ほとんどが直線のセクション9だけに、CAゾーンは1ヵ所のみだが、ふたつのコーナーでひとつのゾーン。右Aコーナー(写真)へハイスピードからの振り返しドリフトがで進入できれば、高ポイント獲得は確実だ。

PARKING AREA

NO.4

当パーキングエリアでは、ゲームに関するちょっとした話題やお得な要素をご紹介。どうぞ、ごゆっくり。

実測データに基づくリアルなコース作成

本作のコースデータは、すべて実際の街道を走行してレーザー計測し、道幅や段差などを実測したうえで、さらにそれらのデータを航空写真などと組み合わせて作成するという、驚くべき手法が取られている。ここではその惜しみない技術の投入と、データ完成までの様子をご紹介しよう。

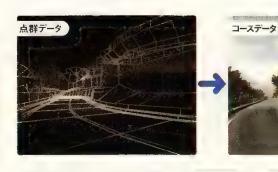
レーザー測定車輌による街道の実測作業

各コースの実測作業は、さまざまな測定機器を満載した特殊車輌によって行なわれた。実際に走行しながらレーザーによって路面の各種データを実測していき、その場でデータ化していくという恐るべき車輌は、その機能ゆえに外観もご覧のようなものものしさだ。

ルーフ上には測定機器を満載。車内ですべてコントロールする。"お先に"ボードが泣かせる。

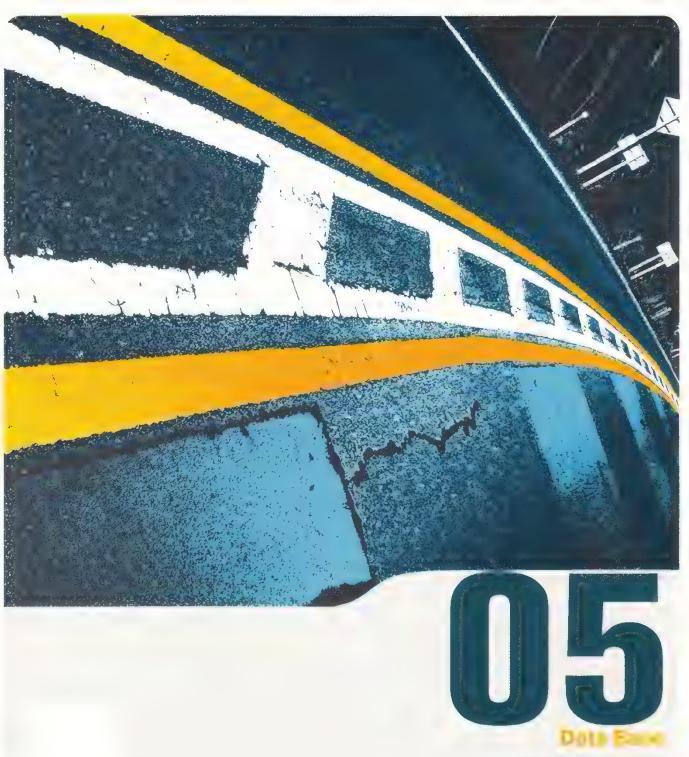
街道をひた走る測定車輌。ゲーム制作の情熱の賜物とはいえ、なかなか異様な光景だ。

試測車による実測作業

レーザー測定によって街道の高低差や道幅は点群データ化され、コースデータへとフィードバックされる。下の写真が点群データと、それをもとにポリゴンが貼られたコースデータだ。両者に違いがないということは、本作のコースは実際の街道そのままということなのだ。

"リアルっぽい"ではなく、すでにこれは"リアル"そのもの。元気というメーカーの技術力の高さを感じる。

05

Data Base

Car data
カーデータ

✪カーデータの見方

1 車種
上からメーカー名と年式、車名、グレード名、形式。ただしプライズカーについてはメーカー名の代わりにチューニングショップの名前を記載。掲載はメーカーアルファベット順で、同一メーカー内はパーツ購入時のカテゴリー順、同一車種はグレード、年式の順に並んでいる。ただし、同一車種でカテゴリーが違う場合は、車種のグレード、年式を優先。

2 ボディカラー
そのクルマで選択するこのできるカラーバリエーションで、クルマごとにカラー選択画面の表示順に並べて掲載している。プライズカーのボディカラーは変更不可。

3 駆動方式
そのクルマの駆動方式で、FFは前輪駆動、FRは後輪駆動、MRは後輪駆動だがエンジンの位置が前輪と後輪の間、4WDは四輪駆動。

4 吸気
そのクルマの吸気タイプで、NAは自然吸気、TURBOはターボチャージャー装着車。

5 排気量
そのクルマのエンジンの総排気量。

6 マシンスペック
そのクルマのノーマル状態での性能。プライズカーについてはチューニングした状態での性能。

7 出場可能レース
CONQUESTモードのカテゴリーレースで、そのクルマが出場できるレースの種類。

8 カテゴリー
そのクルマのパーツ購入時のカテゴリーで、パーツの価格に影響する。Aがもっとも安く、Fがもっとも高い。Gはプライズカーで、パーツ購入や交換、セッティングはできない。各パーツの購入価格についてはP.026〜027へ。

9 エアロ
そのクルマがエアロチューン可能かどうか。★はエアロチューン可能で、×はエアロチューン不可。エアロパーツ装着後の姿は、P.130〜131に掲載。

10 ディーラー
そのクルマが販売されているディーラー。NEWはニューカーディーラーで、USEDはユーズドカーディーラーで販売されている。また、プライズカーを手放してしまった場合は、ユーズドカーディーラーで再購入可能。

11 価格
各ディーラーでの販売価格。単位のCPはゲーム中で使われているもので、キャッシュポイントの略。

12 購入条件
そのクルマが購入可能になる条件。

メーカー別インデックス

Nomal Car 【ノーマルカー】全99種

ASL | 2003
GARAIYA

BODY COLOR

駆動方式 MR　吸気 NA　排気量 1998cc

車両重量	— kg
最高出力	204ps/7200rpm
最大トルク	21.0kgm/5200rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー D　エアロ ×　ディーラー NEW

購入価格と購入条件 6,500,000CP はじめから購入可能

DAIHATSU | 1994
MIRA
TR-XX AVANZATO R
L502S

BODY COLOR

駆動方式 FF　吸気 TURBO　排気量 659cc

車両重量	700kg
最高出力	64ps/7500rpm
最大トルク	10.2kgm/4000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー A　エアロ ×　ディーラー NEW

購入価格と購入条件 1,290,000CP はじめから購入可能

DAIHATSU | 2002
COPEN
L880K

BODY COLOR

駆動方式 FF　吸気 TURBO　排気量 659cc

車両重量	830kg
最高出力	64ps/6000rpm
最大トルク	11.2kgm/3200rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー A　エアロ ×　ディーラー NEW

購入価格と購入条件 1,498,000CP 箱根クリアで購入可能

Honda | 1991
BEAT
PP1

BODY COLOR

駆動方式 MR　吸気 NA　排気量 656cc

車両重量	760kg
最高出力	64ps/8100rpm
最大トルク	6.1kgm/7000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー A　エアロ ×　ディーラー NEW

購入価格と購入条件 1,450,000CP はじめから購入可能

Honda | 2002
FIT
1.5T
GD3
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1496
CC
車両重量 1010kg
最高出力 110ps/5800rpm
最大トルク 14.6kgm/4800rpm
出場可能レース1 NA FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー
B
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
1,350,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

Honda | 1991
CR-X
SiR
EF8
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1595
CC
車両重量 970kg
最高出力 160ps/7600rpm
最大トルク 15.5kgm/7000rpm
出場可能レース1 NA FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー
C
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
1,651,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

Honda | 2001
CIVIC
TYPE R
EP3
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1998
CC
車両重量 1190kg
最高出力 215ps/8000rpm
最大トルク 20.6kgm/7000rpm
出場可能レース1 NA FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー
C
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
2,200,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

Honda | 1998
CIVIC
TYPE R
EK9
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1595
CC
車両重量 1040kg
最高出力 185ps/8200rpm
最大トルク 16.3kgm/7500rpm
出場可能レース1 NA FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー
C
エアロ
ディーラー
USED
購入価格と購入条件
1,998,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

Honda | 1993
CIVIC
SiR II
EG6

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1595cc

項目	値
車両重量	1050kg
最高出力	170ps/7800rpm
最大トルク	16.0kgm/7300rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	☆	USED	1,638,000CP はじめから購入可能

Honda | 2001
INTEGRA
TYPE R
DC5

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1998cc

項目	値
車両重量	1180kg
最高出力	220ps/8000rpm
最大トルク	21.0kgm/7000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	NEW	2,590,000CP はじめから購入可能

Honda | 1998
INTEGRA
TYPE R
DC2

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1797cc

項目	値
車両重量	1080kg
最高出力	200ps/8000rpm
最大トルク	19.0kgm/6200rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	USED	2,228,000CP はじめから購入可能

Honda | 1998
PRELUDE
TYPE S
BB6

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	2156cc

項目	値
車両重量	1310kg
最高出力	220ps/7200rpm
最大トルク	22.5kgm/6500rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	NEW	2,493,000CP はじめから購入可能

Honda | 1991
PRELUDE
Si VTEC
BB4

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	2156cc

項目	値
車両重量	1270kg
最高出力	200ps/6800rpm
最大トルク	22.3kgm/5500rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	USED	2,300,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

Honda | 2002
ACCORD
EURO R
CL1

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	2156cc

項目	値
車両重量	1330kg
最高出力	220ps/7200rpm
最大トルク	22.5kgm/6700rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	NEW	2,533,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

Honda | 2000
S2000
AP1

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1997cc

項目	値
車両重量	1250kg
最高出力	250ps/8300rpm
最大トルク	22.2kgm/7500rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	NEW	3,610,000CP 第二いろは坂クリアで購入可能

BODY COLOR

Honda | 2002
NSX
TYPE R
NA2

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	3179cc

項目	値
車両重量	1270kg
最高出力	280ps/7300rpm
最大トルク	31.0kgm/5300rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	✕	NEW	11,957,000CP 第二いろは坂クリアで購入可能

BODY COLOR

Honda | 1990
NSX
TYPE R
NA1

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	2977cc

車両重量	1230kg
最高出力	280ps/7300rpm
最大トルク	30.0kgm/5400rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	×	USED	9,707,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

MAZDA | 1991
AZ-1
PG6SA

駆動方式	吸気	排気量
MR	TURBO	657cc

車両重量	720kg
最高出力	64ps/6500rpm
最大トルク	8.7kgm/4000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
A	×	NEW	1,498,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

MAZDA | 2000
ROADSTER
RS
NB8C

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1839cc

車両重量	1080kg
最高出力	160ps/7000rpm
最大トルク	17.3kgm/5500rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	☆	NEW	2,333,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

MAZDA | 1995
EUNOS ROADSTER
SPECIAL PACKAGE
NA8C

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1839cc

車両重量	990kg
最高出力	130ps/6500rpm
最大トルク	16.0kgm/4500rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	×	USED	1,980,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

MAZDA | 2002
ATENZA
23S
GG3S

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	2260cc

項目	
車両重量	1390kg
最高出力	178ps/6500rpm
最大トルク	21.9kgm/4000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	✕	NEW	2,200,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

MAZDA | 1998
RX-7
TYPE RS
FD3S

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	654x2cc

項目	
車両重量	1270kg
最高出力	280ps/6500rpm
最大トルク	32.0kgm/5000m
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	★	NEW	3,848,000CP 第二いろは坂クリアで購入可能

BODY COLOR

MAZDA | 1990
RX-7
∞
FC3S

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	654x2cc

項目	
車両重量	1230kg
最高出力	215ps/6500rpm
最大トルク	28.0kgm/4000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	★	USED	3,120,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

MITSUBISHI | 1992
MIRAGE
CYBORG R
CA4A

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1597cc

項目	
車両重量	1050kg
最高出力	175ps/7500rpm
最大トルク	17.0kgm/7000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	✕	NEW	1,378,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

MITSUBISHI | 1988

STARION

GSR-VR

A187A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2555cc

車両重量	1320kg
最高出力	175ps/5000rpm
最大トルク	32.0kgm/3000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	NEW	2,638,000CP はじめから購入可能

MITSUBISHI | 1997

FTO

GP VERSION R

DE3A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1998cc

車両重量	1150kg
最高出力	200ps/7500rpm
最大トルク	20.4kgm/6000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	NEW	2,285,000CP はじめから購入可能

MITSUBISHI | 2000

GALANT

VR-4 TYPE-S

EC5A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	2498cc

車両重量	1520kg
最高出力	280ps/5500rpm
最大トルク	37.0kgm/4000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	NEW	2,981,000CP はじめから購入可能

MITSUBISHI | 1990

GALANT

2.0 DOHC TURBO VR-4

E39A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1997cc

車両重量	1410kg
最高出力	220ps/6000rpm
最大トルク	31.0kgm/3500rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	USED	2,141,000CP はじめから購入可能

MITSUBISHI | 2001
LANCER EVOLUTION VII
GSR
CT9A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1997cc

車両重量	1400kg
最高出力	280ps/6500rpm
最大トルク	39.0kgm/2750rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	☆	NEW	2,998,000CP 第二いろは坂クリアで購入可能

MITSUBISHI | 2000
LANCER EVOLUTION VI
GSR TOMMI MAKINEN EDITION
CP9A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1997cc

車両重量	1360kg
最高出力	280ps/6500rpm
最大トルク	38.0kgm/2750rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	×	USED	3,240,000CP はじめから購入可能

MITSUBISHI | 2000
LANCER EVOLUTION VI
GSR TOMMI MAKINEN EDITION SPECIAL COLORING PACKAGE
CP9A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1997cc

車両重量	1360kg
最高出力	280ps/6500rpm
最大トルク	38.0kgm/2750rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	×	USED	3,295,000CP はじめから購入可能

MITSUBISHI | 1995
LANCER EVOLUTION III
GSR
CE9A

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1997cc

車両重量	1260kg
最高出力	270ps/6250rpm
最大トルク	31.5kgm/3000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	USED	2,968,000CP はじめから購入可能

NISSAN | 2002
MARCH
12C
AK12
BODY COLOR

駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1240 cc
車両重量 890kg
最高出力 80ps/5600rpm
最大トルク 12.3kgm/4000rpm
出場可能レース1 NA FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー B
エアロ
ディーラー NEW
購入価格と購入条件
1,095,000CP
はじめから購入可能

NISSAN | 1989
MARCH
R
EK10
BODY COLOR

駆動方式
FF
吸気
TURBO
排気量
930 cc
車両重量 740kg
最高出力 110ps/6400rpm
最大トルク 13.3kgm/4800rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー B
エアロ
ディーラー USED
購入価格と購入条件
1,020,000CP
はじめから購入可能

NISSAN | 1987
BLUE BIRD
SSS-R
RNU12
BODY COLOR

駆動方式
4WD
吸気
TURBO
排気量
1809 cc
車両重量 1190kg
最高出力 185ps/6400rpm
最大トルク 24.5kgm/4400rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 4WD ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー C
エアロ
ディーラー NEW
購入価格と購入条件
3,335,000CP
はじめから購入可能

NISSAN | 1990
CEFIRO
CRUISING
A31
BODY COLOR

駆動方式
FR
吸気
TURBO
排気量
1998 cc
車両重量 1360kg
最高出力 205ps/6400rpm
最大トルク 27.0kgm/3200rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 FR/MR ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー D
エアロ
ディーラー NEW
購入価格と購入条件
2,654,000CP
はじめから購入可能

NISSAN | 1990

PULSAR
GTI-R
RNN14

BODY COLOR

駆動方式	吸気	車両重量	1220kg
4WD	TURBO	最高出力	230ps/6400rpm
		最大トルク	29.0kgm/4800rpm
排気量	1998cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	4WD ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	NEW	2,341,000CP はじめから購入可能

NISSAN | 1996

180SX
TYPE X
RPS13

BODY COLOR

駆動方式	吸気	車両重量	1190kg
FR	TURBO	最高出力	205ps/6000rpm
		最大トルク	28.0kgm/4000rpm
排気量	1998cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	NEW	2,676,000CP はじめから購入可能

NISSAN | 1999

SILVIA
SPEC-R
S15

BODY COLOR

駆動方式	吸気	車両重量	1250kg
FR	TURBO	最高出力	250ps/6400rpm
		最大トルク	28.0kgm/4800rpm
排気量	1998cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	NEW	2,437,000CP はじめから購入可能

NISSAN | 1996

SILVIA
K's AERO SE
S14

BODY COLOR

駆動方式	吸気	車両重量	1270kg
FR	TURBO	最高出力	220ps/6000rpm
		最大トルク	28.0kgm/4800rpm
排気量	1998cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	☆	USED	2,497,000CP はじめから購入可能

NISSAN | 1991
SILVIA
K's
PS13
駆動方式
FR
吸気
TURBO
排気量 1998 cc
車両重量 1170kg
最高出力 205ps/6000rpm
最大トルク 28.0kgm/4000rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 FR/MR ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー D
エアロ
ディーラー USED
購入価格と購入条件
2,136,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

NISSAN | 2000
SKYLINE
GT-R V-spec II
BNR34
駆動方式
4WD
吸気
TURBO
排気量 2568 cc
車両重量 1560kg
最高出力 280ps/6800rpm
最大トルク 40.0kgm/4400rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 4WD ATTACKER
出場可能レース3 MONSTER DUEL
カテゴリー F
エアロ
ディーラー NEW
購入価格と購入条件
6,098,000CP
第二いろは坂クリアで購入可能
BODY COLOR

NISSAN | 1998
SKYLINE
25GT TURBO
ER34
駆動方式
FR
吸気
TURBO
排気量 2498 cc
車両重量 1410kg
最高出力 280ps/6400rpm
最大トルク 37.0kgm/3200rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 FR/MR ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー E
エアロ
ディーラー USED
購入価格と購入条件
2,913,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

NISSAN | 1995
SKYLINE
GT-R V-spec
BCNR33
駆動方式
4WD
吸気
TURBO
排気量 2568 cc
車両重量 1550kg
最高出力 280ps/6800rpm
最大トルク 37.5kgm/4400rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 4WD ATTACKER
出場可能レース3 MONSTER DUEL
カテゴリー F
エアロ
ディーラー USED
購入価格と購入条件
5,390,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

NISSAN | 1994

SKYLINE
GT-R V-spec II
BNR32

駆動方式	吸気	車両重量	1500kg
4WD	TURBO	最高出力	280ps/6800rpm
		最大トルク	36.0kgm/4400rpm
		出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	4WD ATTACKER
排気量	2568cc	出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	★	NEW	5,290,000CP 榛名クリアで購入可能

BODY COLOR

NISSAN | 1994

SKYLINE
GTS-t
HCR32

駆動方式	吸気	車両重量	1320kg
FR	TURBO	最高出力	215ps/6400rpm
		最大トルク	27.0kgm/3200rpm
		出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
排気量	1998cc	出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	★	USED	2,758,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

NISSAN | 2002

SKYLINE
300GT-8
PV35

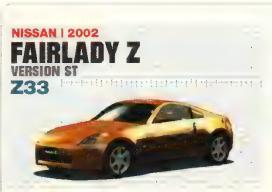
駆動方式	吸気	車両重量	1550kg
FR	NA	最高出力	272ps/6000rpm
		最大トルク	36.0kgm/4800rpm
		出場可能レース1	NA FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
排気量	3498cc	出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	×	NEW	3,660,000CP ライバル085を倒すと購入可能

BODY COLOR

NISSAN | 2002

FAIRLADY Z
VERSION ST
Z33

駆動方式	吸気	車両重量	1450kg
FR	NA	最高出力	280ps/6200rpm
		最大トルク	37.0kgm/4800rpm
		出場可能レース1	NA FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
排気量	3498cc	出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	×	NEW	3,600,000CP ライバル190を倒すと購入可能

BODY COLOR

NISSAN | 1998

FAIRLADY Z

300ZX 2SEATER VERSION S TWIN TURBO

CZ32

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2960cc

項目	値
車両重量	1520kg
最高出力	280ps/6400rpm
最大トルク	39.6kgm/3600rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	☆	USED	4,700,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1997

VIVIO

RX-R

KK4

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	658cc

項目	値
車両重量	760kg
最高出力	64ps/7200rpm
最大トルク	9.0kgm/4000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
A	×	NEW	1,328,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 2000

IMPREZA

WRX STi

GDB

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1994cc

項目	値
車両重量	1430kg
最高出力	280ps/6400rpm
最大トルク	38.0kgm/4000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	☆	NEW	2,895,000CP 榛名クリアで購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1998

IMPREZA

22B STi

GC8

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	2212cc

項目	値
車両重量	1270kg
最高出力	280ps/6000rpm
最大トルク	37.0kgm/3200rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	×	USED	5,010,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1999
IMPREZA
WRX STi Version VI
GC8

駆動方式	吸気	車両重量	1270kg
4WD	TURBO	最高出力	280ps/6500rpm
		最大トルク	36.0kgm/4000rpm
排気量	1994cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	4WD ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	★	USED	3,009,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1999
IMPREZA WAGON
WRX STi Version VI
GF8

駆動方式	吸気	車両重量	1310kg
4WD	TURBO	最高出力	280ps/6500rpm
		最大トルク	36.0kgm/4000rpm
排気量	1994cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	4WD ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	★	USED	2,919,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 2002
LEGACY TOURING WAGON
GT-B E-TUNE II
BH5

駆動方式	吸気	車両重量	1500kg
4WD	TURBO	最高出力	280ps/6500rpm
		最大トルク	35.0kgm/5000rpm
排気量	1994cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	4WD ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	NEW	3,008,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1997
LEGACY TOURING WAGON
GT-B
BG5

駆動方式	吸気	車両重量	1430kg
4WD	TURBO	最高出力	280ps/6500rpm
		最大トルク	34.5kgm/5000rpm
排気量	1994cc	出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	4WD ATTACKER
		出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	USED	2,998,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 2002

LEGACY

B4 RSK

BE5

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1994cc

車両重量	1460kg
最高出力	280ps/6500rpm
最大トルク	35.0kgm/5000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	★	NEW	2,738,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 2002

LEGACY BLITZEN

BE5(blitzen)

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1994cc

車両重量	1470kg
最高出力	280ps/6500rpm
最大トルク	35.0kgm/5000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	NEW	2,850,000CP 榛名クリアで購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1997

LEGACY

RS

BD5

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1994cc

車両重量	1380kg
最高出力	280ps/6500rpm
最大トルク	34.5kgm/5000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	USED	2,763,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1991

ALCYONE SVX

VL

CXD

駆動方式	吸気	排気量
4WD	NA	3318cc

車両重量	1620kg
最高出力	240ps/6000rpm
最大トルク	31.5kgm/4800rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	×	NEW	3,995,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUBARU | 1987
ALCYONE
VS
AX9

駆動方式	吸気	排気量
4WD	NA	2672cc

項目	値
車両重量	1300kg
最高出力	150ps/5200rpm
最大トルク	21.5kgm/4000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	×	USED	1,780,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUZUKI | 2001
Kei
SPORT R
HN22S

駆動方式	吸気	排気量
FF	TURBO	658cc

項目	値
車両重量	790kg
最高出力	64ps/6500rpm
最大トルク	10.8kgm/3500rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
A	×	NEW	1,414,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUZUKI | 2001
SWIFT
SG
HT51S

駆動方式	吸気	排気量
4WD	NA	1328cc

項目	値
車両重量	960kg
最高出力	88ps/6000rpm
最大トルク	12.0kgm/3400rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
B	×	NEW	1,298,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUZUKI | 2000
CULTUS
1300FS
GA11S

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1298cc

項目	値
車両重量	930kg
最高出力	85ps/6000rpm
最大トルク	11.3kgm/3000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
B	×	NEW	1,296,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

SUZUKI | 1990
ALTO WORKS
RS/R
CP21S
駆動方式
4WD
吸気
TURBO
排気量
657
cc
車両重量
690kg
最高出力
64ps/6500rpm
最大トルク
8.7kgm/4000rpm
出場可能レース1
TURBO FESTA
出場可能レース2
4WD ATTACKER
出場可能レース3
LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー
A
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
1,095,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

SUZUKI | 1995
CAPPUCCINO
EA21R
駆動方式
FR
吸気
TURBO
排気量
658
cc
車両重量
690kg
最高出力
64ps/6500rpm
最大トルク
10.5kgm/3500rpm
出場可能レース1
TURBO FESTA
出場可能レース2
FR/MR ATTACKER
出場可能レース3
LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー
A
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
1,586,000CP
箱根クリアで購入可能
BODY COLOR

TOYOTA | 2002
IST
1.5S
NCP61
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1496
cc
車両重量
1020kg
最高出力
109ps/6000rpm
最大トルク
14.4kgm/4200rpm
出場可能レース1
NA FESTA
出場可能レース2
FF ATTACKER
出場可能レース3
LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー
B
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
1,420,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

TOYOTA | 2001
VITZ
RS
NCP13
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1496
cc
車両重量
940kg
最高出力
110ps/6000rpm
最大トルク
14.6kgm/4200rpm
出場可能レース1
NA FESTA
出場可能レース2
FF ATTACKER
出場可能レース3
LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー
B
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
1,363,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

TOYOTA | 1997
STARLET
GLANZA V
EP91

駆動方式	吸気	排気量
FF	TURBO	1331cc

項目	値
車両重量	950kg
最高出力	135ps/6400rpm
最大トルク	16.0kgm/4800rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
B	×	NEW	1,523,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1984
STARLET
3DOOR TURBO S
EP71

駆動方式	吸気	排気量
FF	TURBO	1295cc

項目	値
車両重量	790kg
最高出力	105ps/6000rpm
最大トルク	15.3kgm/3600rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	LIGHT WEIGHT DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
B	×	USED	1,348,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1984
COROLLA
FX-GT
AE82

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1587cc

項目	値
車両重量	940kg
最高出力	130ps/6600rpm
最大トルク	15.2kgm/5200rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	×	NEW	1,437,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1998
LEVIN
BZ-R
AE111

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1587cc

項目	値
車両重量	1080kg
最高出力	165ps/7800rpm
最大トルク	16.5kgm/5600rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	★	NEW	1,822,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1985

LEVIN
GT-APEX
AE86

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1587cc

項目	値
車両重量	960kg
最高出力	130ps/6600rpm
最大トルク	15.2kgm/5200rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	×	USED	1,348,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1982

LEVIN
1500SR
AE85

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1452cc

項目	値
車両重量	890kg
最高出力	83ps/5200rpm
最大トルク	12.0kgm/3600rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	×	USED	1,054,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1998

TRUENO
BZ-R
AE111

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1587cc

項目	値
車両重量	1080kg
最高出力	165ps/7800rpm
最大トルク	16.5kgm/5600rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	★	NEW	1,701,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1985

TRUENO
GT-APEX
AE86

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1587cc

項目	値
車両重量	960kg
最高出力	130ps/6600rpm
最大トルク	15.2kgm/5200rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	★	USED	1,363,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

TOYOTA | 1982

TRUENO

1500SR

AE85

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FR	NA	1452cc

車両重量	890kg
最高出力	83ps/5200rpm
最大トルク	12.0kgm/3600rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	×	USED	1,033,000CP はじめから購入可能

TOYOTA | 1999

MR-S

ZZW30

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	1794cc

車両重量	970kg
最高出力	140ps/6400rpm
最大トルク	17.4kgm/4400rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	×	NEW	2,255,000CP はじめから購入可能

TOYOTA | 2002

MR-S

VM180 ZAGATO

ZZW30

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	1794cc

車両重量	1010kg
最高出力	155ps/6400rpm
最大トルク	18.2kgm/4400rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	×	NEW	4,500,000CP ライバル084を倒すと購入可能

TOYOTA | 1998

MR2

GT

SW20

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
MR	TURBO	1998cc

車両重量	1290kg
最高出力	245ps/6000rpm
最大トルク	31.0kgm/4000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	★	NEW	2,955,000CP はじめから購入可能

TOYOTA | 1989
MR2
1.6G SUPER CHARGER
AW11
駆動方式
MR
吸気
TURBO
排気量
1587
CC
車両重量
1070kg
最高出力
145ps/6400rpm
最大トルク
19.0kgm/4400rpm
出場可能レース1
TURBO FESTA
出場可能レース2
FR/MR ATTACKER
出場可能レース3
MIDDLE DUEL
カテゴリー
C
エアロ
ディーラー
USED
購入価格と購入条件
1,795,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

TOYOTA | 1999
CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE
ZZT231
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量
1795
CC
車両重量
1140kg
最高出力
190ps/7600rpm
最大トルク
18.4kgm/6800rpm
出場可能レース1
NA FESTA
出場可能レース2
FF ATTACKER
出場可能レース3
MIDDLE DUEL
カテゴリー
C
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
2,294,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

TOYOTA | 1996
CELICA
GT-FOUR
ST205
駆動方式
4WD
吸気
TURBO
排気量
1998
CC
車両重量
1390kg
最高出力
255ps/6000rpm
最大トルク
31.0kgm/4000rpm
出場可能レース1
TURBO FESTA
出場可能レース2
4WD ATTACKER
出場可能レース3
MIDDLE DUEL
カテゴリー
D
エアロ
ディーラー
USED
購入価格と購入条件
3,140,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

TOYOTA | 1998
ALTEZZA
RS 200
SXE10
駆動方式
FR
吸気
NA
排気量
1998
CC
車両重量
1360kg
最高出力
210ps/7600rpm
最大トルク
22.0kgm/6400rpm
出場可能レース1
NA FESTA
出場可能レース2
FR/MR ATTACKER
MIDDLE DUEL
カテゴリー
D
エアロ
ディーラー
NEW
購入価格と購入条件
2,530,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

TOYOTA | 2000
MARK II
IR-V
JZX110

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2491cc

項目	値
車両重量	1520kg
最高出力	280ps/6200rpm
最大トルク	38.5kgm/2400rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	×	NEW	3,380,000CP 榛名クリアで購入可能

TOYOTA | 1998
CHASER
TOURER V
JZX100

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2491cc

項目	値
車両重量	1480kg
最高出力	280ps/6200rpm
最大トルク	38.5kgm/2400rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	☆	NEW	3,295,000CP 榛名クリアで購入可能

TOYOTA | 1997
SUPRA
RZ
JZA80

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2997cc

項目	値
車両重量	1510kg
最高出力	280ps/5600rpm
最大トルク	46.0kgm/3600rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	☆	NEW	4,480,000CP 第二いろは坂クリアで購入可能

TOYOTA | 1990
SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R
JZA70

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2491cc

項目	値
車両重量	1520kg
最高出力	280ps/6200rpm
最大トルク	37.0kgm/4800rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
E	☆	USED	3,367,000CP はじめから購入可能

DETOMASO | 1973

PANTERA
GTS

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	5765cc

項目	
車両重量	1420kg
最高出力	330ps/5400rpm
最大トルク	46.0kgm/3800rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	X	NEW	42,952,000CP 裏六甲クリアで購入可能

BODY COLOR

DETOMASO | 1965

VALLELUNGA

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	1498cc

項目	
車両重量	585kg
最高出力	105ps/6500rpm
最大トルク	17.7kgm/3600rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	X	NEW	14,210,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

FORD | 2002

FOCUS
RS 2.0i

駆動方式	吸気	排気量
FF	TURBO	1988cc

項目	
車両重量	1230kg
最高出力	215ps/5500rpm
最大トルク	31.6kgm/3500rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	X	NEW	2,490,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

FORD | 2002

PUMA

駆動方式	吸気	排気量
FF	NA	1679cc

項目	
車両重量	1113kg
最高出力	125ps/6300rpm
最大トルク	16.0kgm/4500rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
C	X	NEW	2,060,000CP はじめから購入可能

BODY COLOR

FORD | 1988

SIERRA RS COSWORTH

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
FF	TURBO	1993cc

項目	値
車両重量	1205kg
最高出力	204ps/6000rpm
最大トルク	28.0kgm/4500rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MIDDLE DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
D	×	USED	4,550,000CP はじめから購入可能

LOTUS | 2000

ELISE 111

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	1796cc

項目	値
車両重量	699kg
最高出力	118ps/5500rpm
最大トルク	16.8kgm/3000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	×	NEW	5,550,000CP はじめから購入可能

LOTUS | 1975

EUROPE SPECIAL

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	1558cc

項目	値
車両重量	730kg
最高出力	126ps/6500rpm
最大トルク	15.6kgm/5500rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	×	NEW	2,118,000CP はじめから購入可能

LOTUS | 2001

EXIGE

BODY COLOR

駆動方式	吸気	排気量
MR	NA	1796cc

項目	値
車両重量	725kg
最高出力	179ps/7800rpm
最大トルク	17.5kgm/5000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
F	×	NEW	6,800,000CP はじめから購入可能

MINI | 2002
MINI
COOPER S
GH-RE16
駆動方式
FF
吸気
TURBO
排気量 1598 cc
車両重量 1180kg
最高出力 163ps/6000rpm
最大トルク 22.3kgm/4000rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー C
エアロ ×
ディーラー NEW
購入価格と購入条件
2,60,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

Volkswagen | 2002
Golf
GTI
1JAUM
駆動方式
FF
吸気
TURBO
排気量 1780 cc
車両重量 1280kg
最高出力 150ps/5700rpm
最大トルク 21.4kgm/4600rpm
出場可能レース1 TURBO FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 MIDDLE DUEL
カテゴリー E
エアロ ×
ディーラー NEW
購入価格と購入条件
2,990,000CP
榛名クリアで購入可能
BODY COLOR

Volkswagen | 2002
New Beetle
9CAZJ
駆動方式
FF
吸気
NA
排気量 1984 cc
車両重量 1280kg
最高出力 116ps/5400rpm
最大トルク 17.5kgm/3200rpm
出場可能レース1 NA FESTA
出場可能レース2 FF ATTACKER
出場可能レース3 LIGHT WEIGHT DUEL
カテゴリー E
エアロ ×
ディーラー NEW
購入価格と購入条件
2,390,000CP
はじめから購入可能
BODY COLOR

Prize Car 【プライズカー】全18種

RIDOX
SUPRA
JZA80

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2997cc

車両重量	1510kg
最高出力	570ps/—rpm
最大トルク	68.0kgm/—rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	5,500,000CP ライバル109を倒すと入手

NOB
SILVIA
S15

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	1998cc

車両重量	1270kg
最高出力	400ps/6500rpm
最大トルク	—kgm/—rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	3,500,000CP ライバル102を倒すと入手

RE雨宮
RX-7
FD3S

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	654x2cc

車両重量	1280kg
最高出力	470ps/7500rpm
最大トルク	48.0kgm/5000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	4,000,000CP すべてのライバルを倒すと購入可能

MCR
SKYLINE
GT-R
R34

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	2800cc

車両重量	1600kg
最高出力	677ps/8000rpm
最大トルク	67.6kgm/6560rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	6,500,000CP ライバル106を倒すと入手

FUJITSUBO (CB SPORTS)
LANCER EVOLUTION VII
CT9A

駆動方式 4WD　吸気 TURBO

排気量 2040cc

項目	値
車両重量	1180kg
最高出力	425ps/6480rpm
最大トルク	53.0kgm/2960rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー G　エアロ ×　ディーラー USED

購入価格と購入条件 3,700,000CP
ライバル081を倒すと入手

FUJITSUBO (CB SPORTS)
LANCER EVOLUTION VII
CT9A

駆動方式 4WD　吸気 TURBO

排気量 1997cc

項目	値
車両重量	1350kg
最高出力	367ps/6500rpm
最大トルク	46.0kgm/3500rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー G　エアロ ×　ディーラー USED

購入価格と購入条件 3,700,000CP
すべてのライバルを倒すと購入可能

mine's
SKYLINE
GT-R
R34

駆動方式 4WD　吸気 TURBO

排気量 2568cc

項目	値
車両重量	1560kg
最高出力	600ps/7200rpm
最大トルク	60.0kgm/5400rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー G　エアロ ×　ディーラー USED

購入価格と購入条件 6,500,000CP
ライバル096を倒すと入手

mine's
LANCER EVOLUTION VII
CT9A

駆動方式 4WD　吸気 TURBO

排気量 1997cc

項目	値
車両重量	1400kg
最高出力	400ps/6600rpm
最大トルク	43.0kgm/5400rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー G　エアロ ×　ディーラー USED

購入価格と購入条件 3,350,000CP
すべてのライバルを倒すと購入可能

COCKPIT TATEBAYASHI
SILVIA
S15

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	2162cc

車両重量	1107kg
最高出力	545ps/7000rpm
最大トルク	55.5kgm/5086rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	3,350,000CP ライバル105と112を倒すと購入可能

FUJITSUBO
IMPREZA
GDB

駆動方式	吸気	排気量
4WD	TURBO	1994cc

車両重量	1430kg
最高出力	—ps/—rpm
最大トルク	—kgm/—rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	3,650,000CP すべてのライバルを倒すと購入可能

SARD
ALTEZZA
SXE10

駆動方式	吸気	排気量
FR	TURBO	1998cc

車両重量	1350kg
最高出力	345ps/7400rpm
最大トルク	42.0kgm/6400rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	4,000,000CP ライバル105と112を倒すと購入可能

SARD
MR-S
ZZW30

駆動方式	吸気	排気量
MR	TURBO	1794cc

車両重量	970kg
最高出力	180ps/6400rpm
最大トルク	23.0kgm/6400rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	2,750,000CP ライバル105と112を倒すと購入可能

SARD
VITZ
NCP13

駆動方式	吸気	車両重量	940kg
FF	NA	最高出力	115ps/6000rpm
		最大トルク	14.6kgm/4200rpm
		出場可能レース1	NA FESTA
		出場可能レース2	FF ATTACKER
排気量	1496cc	出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	2,000,000CP
			ライバル040を倒すと入手

A-RF
RX-7
FD3S

駆動方式	吸気	車両重量	1270kg
FR	TURBO	最高出力	—ps/—rpm
		最大トルク	—kgm/—rpm
		出場可能レース1	TURBO FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
排気量	654x2cc	出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	4,000,000CP
			すべてのライバルを倒すと購入可能

A-RF
EUNOS ROADSTER
NA8C

駆動方式	吸気	車両重量	990kg
FR	NA	最高出力	171ps/7000rpm
		最大トルク	20.9kgm/5500rpm
		出場可能レース1	NA FESTA
		出場可能レース2	FR/MR ATTACKER
排気量	1994cc	出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	2,650,000CP
			ライバル071を倒すと入手

BOMEX
INTEGRA
DC5

駆動方式	吸気	車両重量	1180kg
FF	NA	最高出力	—ps/—rpm
		最大トルク	—kgm/—rpm
		出場可能レース1	NA FESTA
		出場可能レース2	FF ATTACKER
排気量	1998cc	出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー	エアロ	ディーラー	購入価格と購入条件
G	×	USED	2,800,000CP
			ライバル105と112を倒すと購入可能

5ZIGEN
INTEGRA
DC5

駆動方式 FF　吸気 NA

排気量 1998cc

車両重量	1045kg
最高出力	250ps/8500rpm
最大トルク	22.0kgm/6000rpm
出場可能レース1	NA FESTA
出場可能レース2	FF ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー　エアロ　ディーラー　購入価格と購入条件

G　×　USED

2,800,000CP

ライバル105と112を倒すと購入可能

MITSUBISHI
STARION
4WD RALLY

駆動方式 4WD　吸気 TURBO

排気量 1997cc

車両重量	960kg
最高出力	350ps/7000rpm
最大トルク	35.0kgm/5000rpm
出場可能レース1	TURBO FESTA
出場可能レース2	4WD ATTACKER
出場可能レース3	MONSTER DUEL

カテゴリー　エアロ　ディーラー　購入価格と購入条件

G　×　USED

8,985,000CP

ライバル108を倒すと入手

✪Aero Tuned Car

【エアロ装着可能車一覧】

CIVIC TYPE R EK9 掲載ページ ➡P102

CIVIC SiR II EG6 掲載ページ ➡P103

INTEGRA TYPE R DC5 掲載ページ ➡P103

INTEGRA TYPE R DC2 掲載ページ ➡P103

PRELUDE TYPE S BB6 掲載ページ ➡P103

PRELUDE Si VTEC BB4 掲載ページ ➡P104

ACCORD EURO R CL1 掲載ページ ➡P104

S2000 AP1 掲載ページ ➡P104

ROADSTER RS NB8C 掲載ページ ➡P105

RX-7
TYPE RS
FD3S
掲載ページ P106
RX-7
∞
FC3S
掲載ページ P106
FTO
GP VERSION R
DE3A
掲載ページ P107
LANCER EVOLUTION VII
GSR
CT9A
掲載ページ P108
LANCER EVOLUTION III
GSR
CE9A
掲載ページ P108
180SX
TYPE X
RPS13
掲載ページ P110
SILVIA
SPEC-R
S15
掲載ページ P110
SILVIA
K's AERO SE
S14
掲載ページ P110
SILVIA
K's
PS13
掲載ページ P111
SKYLINE
GT-R V-spec II
BNR34
掲載ページ P111
SKYLINE
25GT TURBO
ER34
掲載ページ P111
SKYLINE
GT-R V-spec
BCNR33
掲載ページ P111
SKYLINE
GT-R V-spec II
BNR32
掲載ページ P112
SKYLINE
GTS-t
HCR32
掲載ページ P112
FAIRLADY Z
300ZX 2SEATER VERSION S TWIN TURBO
CZ32
掲載ページ P113
IMPREZA
WRX STi
GDB
掲載ページ P113
IMPREZA
WRX STi Version
GC8
掲載ページ P114
IMPREZA WAGON
WRX STi VersionVI
GF8
掲載ページ P114
LEGACY
B4 RSK
BE5
掲載ページ P115
LEVIN
BZ-R
AE111
掲載ページ P118
TRUENO
BZ-R
AE111
掲載ページ P119
TRUENO
GT-APEX
AE86
掲載ページ P119
MR2
GT
SW20
掲載ページ P120
CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE
ZZT231
掲載ページ P121
ALTEZZA
RS 200
SXE10
掲載ページ P121
CHASER
TOURER V
JZX100
掲載ページ P122
SUPRA
RZ
JZA80
掲載ページ P122
SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R
JZA70
掲載ページ P122

Rival Data
ライバルデータ

ライバルデータの見方

1 ライバルナンバー／ライバル名

ゲーム中に表示されるライバルのナンバーと本名、通り名。チームに所属するライバルは、そのチーム名も記載。

2 チームエンブレム

チームに所属しているライバルのみ、そのチームのエンブレムを掲載。また、チームリーダーはさらにTEAM LEADERと記載。

3 ライバルタイプ

通常のライバルはRIVAL、特殊な出現条件を持ったライバルがTRICKER、各コースのクリア条件になっているのがSLASHER、街道最速のライバルがEMOTIONAL KING、チームのリーダーはTEAM LEADER。

4 バトル方式／勝利条件

ライバルとのバトル方式は、SP、TA、CATAの3種類(P004参照)で、TAの場合は目標となるタイム、TACAの場合は目標タイムとクリアに必要なCAポイントを記載。

5 車種名／スペック

ライバルが乗っている車種とそのスペック。なお、ライバル038、089、107、150、196、197が乗っているGTOはプレイヤーが入手できないため、カーカタログには掲載されていない。

6 バトル情報

ライバルが出現するコースと走行区間。走行区間に「選択」とあるものはすべてのセクションの中から連続する3つ以上のセクションを、プレイヤーが任意に選択できる。

7 出現条件

この条件を満たすとライバルが出現場所のパーキングエリアに出現する。出現条件の欄に ☗ とあるライバルは、条件を満たしたうえでホームに戻り、再度パーキングエリアに入ると出現。

8 ギャンブリングバトル

ギャンブリングバトルを挑んでくるライバルとの対戦で、Winは勝った時に手に入るもの。Loseは負けた時に相手に渡さなければならないもので、持っていないとバトルを受けてもらえない。

9 備考

上記以外で、ゲーム進行に関する情報。

002 寺田真一／86信者

RIVAL / SP battle

LEVIN 1500SR

項目	内容
カタログ掲載ページ	P119
車両重量	890kg
最高出力	83ps/5200rpm
最大トルク	12.0kgm/3600rpm
出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	5~2
出現条件	特別な条件はなし
必要CAポイント	— PTS
目標タイム	—
Win	—
Lose	—
備考	—

003 仲雅人／マツダ一番

RIVAL / TA battle

EUNOS ROADSTER SPECIAL PACKAGE

項目	内容
カタログ掲載ページ	P105
車両重量	993kg
最高出力	127ps/6400rpm
最大トルク	16.8kgm/3600rpm
出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	9~5
出現条件	ライバル000~002のいずれかを倒すと出現
必要CAポイント	— PTS
目標タイム	01:32:003
Win	—
Lose	—
備考	—

004 大森浩二／ブイテック党党員1

RIVAL / GT battle

CIVIC SiR II

項目	内容
カタログ掲載ページ	P103
車両重量	1046kg
最高出力	177ps/7600rpm
最大トルク	17.5kgm/6800rpm
出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	4~1
出現条件	ライバル000~002のいずれかを倒すと出現
必要CAポイント	16,000 PTS
目標タイム	01:16:599
Win	—
Lose	—
備考	—

005 大越悦郎／ダートラ一筋4ヶ月

TRICKER / SP battle

MARCH R

項目	内容
カタログ掲載ページ	P109
車両重量	732kg
最高出力	114ps/6000rpm
最大トルク	14.7kgm/4400rpm
出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	8~6
出現条件	水、木、金曜日に出現
必要CAポイント	— PTS
目標タイム	—
Win	—
Lose	—
備考	—

006 音無純一／ギンギン軽一番

RIVAL / SP battle

BEAT

項目	内容
カタログ掲載ページ	P101
車両重量	750kg
最高出力	74ps/7600rpm
最大トルク	7.4kgm/6400rpm
出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	6~5
出現条件	ライバル003、004、115のいずれかを倒すと出現
必要CAポイント	— PTS
目標タイム	—
Win	—
Lose	—
備考	—

007 神谷幸三／テールグラブトリック

RIVAL / GT battle

SWIFT SG

項目	内容
カタログ掲載ページ	P116
車両重量	951kg
最高出力	92ps/5600rpm
最大トルク	13.6kgm/2800rpm
出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	4~2
出現条件	ライバル003、004、115のいずれかを倒すと出現
必要CAポイント	14,000 PTS
目標タイム	00:51:733
Win	—
Lose	—
備考	—

008 越中島一樹／街は恋人

RIVAL / GT battle

ALTO WORKS RS/R

カタログ掲載ページ P117
車両重量 681kg
最高出力 74ps/6400rpm
最大トルク 11.2kgm/3600rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 9〜6
出現条件 ライバル003、004、115のいすれかを倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント 28,500 PTS
目標タイム 01:13:616
備考 —

009 湯本太一／鈍色の弾痕

TRICKER / SP battle

MR-S

カタログ掲載ページ P120
車両重量 984kg
最高出力 140ps/6400rpm
最大トルク 17.3kgm/4400rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 9〜2
出現条件 雨の日に出現
Win ENGINE LEVEL1
Lose LEVEL1以上のパーツか378,000CP
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル014の出現条件から除外

010 小田隆一／六連星信徒１号

RIVAL / SP battle

VIVIO RX-R

カタログ掲載ページ P113
車両重量 718kg
最高出力 75ps/6800rpm
最大トルク 11.6kgm/3600rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 4〜2
出現条件 ライバル006〜008のいずれかを倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

011 輪島金治／サイドブレーキ一発

RIVAL / GT battle

STARLET 3DOOR TURBO S

カタログ掲載ページ P118
車両重量 781kg
最高出力 116ps/5600rpm
最大トルク 18.0kgm/3200rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 5〜3
出現条件 ライバル006〜008のいずれかを倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント 19,000 PTS
目標タイム 00:58:583
備考 —

012 金子俊郎／豆腐マニア

RIVAL / SP battle

LEVIN GT-APEX

カタログ掲載ページ P119
車両重量 936kg
最高出力 136ps/6400rpm
最大トルク 17.5kgm/4000rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 6〜3
出現条件 ライバル006〜008のいずれかを倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

013 桐嶋仁／１４嫌い

RIVAL / GT battle

SILVIA K's

カタログ掲載ページ P111
車両重量 1170kg
最高出力 215ps/5600rpm
最大トルク 32.9kgm/3600rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 6〜1
出現条件 ライバル006〜008のいずれかを倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント 40,000 PTS
目標タイム 01:44:983
備考 —

014 大宇和彦／MMC大宇

SLASHER / SP battle

FTO
GP VERSION R

カタログ掲載ページ P107

車両重量	1177kg
最高出力	212ps/7200rpm
最大トルク	23.1kgm/5600rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 9～1
出現条件 この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win BRAKE LEVEL1
Lose LEVEL1以上のパーツか226,000CP
備考 ―
必要CAポイント ― PTS
目標タイム ― PTS

015 石黒裕太／軽の爆音野郎

RIVAL / SP battle

AZ-1

カタログ掲載ページ P105

車両重量	693kg
最高出力	71ps/6000rpm
最大トルク	10.5kgm/3600rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 2～4
出現条件 特別な条件はなし
Win ―
Lose ―
備考 ―
必要CAポイント ― PTS
目標タイム ― PTS

016 若松信幸／マイベック信幸

RIVAL / SP battle

MIRAGE
CYBORG R

カタログ掲載ページ P106

車両重量	1050kg
最高出力	175ps/7500rpm
最大トルク	17.0kgm/7000rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 4～6
出現条件 特別な条件はなし
Win ―
Lose ―
備考 ―
必要CAポイント ― PTS
目標タイム ―

017 和光健／悦楽列車

RIVAL / SP battle

IST
1.5S

カタログ掲載ページ P117

車両重量	1020kg
最高出力	109ps/6000rpm
最大トルク	14.3kgm/4200rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 選択
出現条件 特別な条件はなし
Win ―
Lose ―
備考 ―
必要CAポイント ― PTS
目標タイム ―

018 北村康夫／ブイテック党党員2

RIVAL / CA battle

CIVIC
SiR II

カタログ掲載ページ P103

車両重量	1041kg
最高出力	168ps/7600rpm
最大トルク	16.7kgm/6800rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 2～4
出現条件 ライバル015～017のいずれかを倒すと出現
Win ―
Lose ―
備考 ―
必要CAポイント 17,000 PTS
目標タイム 00:52:716

019 蘇我仁志／スペシャリティ蘇我

RIVAL / SP battle

PRELUDE
Si VTEC

カタログ掲載ページ P104

車両重量	1270kg
最高出力	200ps/6800rpm
最大トルク	22.2kgm/5500rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 4～9
出現条件 ライバル015～017のいずれかを倒すと出現
Win ―
Lose ―
備考 ―
必要CAポイント ― PTS
目標タイム ―

※この出現条件を満たしたうえで、そのライバルからのBBSの書き込みに返事をする必要がある。

020 中松俊和／車両等級1の快感

RIVAL — TB battle

CEFIRO CRUISING

カタログ掲載ページ	P109
車両重量	1360kg
最高出力	205ps/6400rpm
最大トルク	27.0kgm/3200rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：2〜9

出現条件：ライバル015〜017のいずれかを倒すと出現※

Win：—

Lose：—

必要CAポイント：— PTS

目標タイム：02:28:933

備考：—

021 与田一馬／ラリー一筋3ヶ月

RIVAL — GT battle

CELICA GT-FOUR

カタログ掲載ページ	P121
車両重量	1412kg
最高出力	255ps/6000rpm
最大トルク	31.0kgm/4000rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：2〜7

出現条件：ライバル015〜017のいずれかを倒すと出現

Win：—

Lose：—

必要CAポイント：34,000 PTS

目標タイム：02:04:716

備考：—

022 島田大樹／コンパクトの弾丸

TRICKER — SP battle

STARLET GLANZA

カタログ掲載ページ	P118
車両重量	950kg
最高出力	135ps/6400rpm
最大トルク	16.0kgm/4800rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：1〜6

出現条件：晴れの日、金、土曜日に出現

Win：—

Lose：—

必要CAポイント：— PTS

目標タイム：—

備考：—

023 萩原拓也／イナズマシフトの拓也

TRICKER — SP battle

TRUENO GT-APEX

カタログ掲載ページ	P119
車両重量	952kg
最高出力	130ps/6600rpm
最大トルク	15.1kgm/5200rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：選択

出現条件：ライバル119を倒したあとの、雨の火、木、土曜日に出現

Win：—

Lose：—

必要CAポイント：— PTS

目標タイム：—

備考：ライバル029の出現条件から除外

024 猪俣信幸／スーンスーンスーン

TRICKER — SP battle

ATENZA 23S

カタログ掲載ページ	P106
車両重量	1394kg
最高出力	175ps/6000rpm
最大トルク	22.9kgm/3600rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：2〜6

出現条件：ライバル123を倒したあとの、晴れの土、日曜日に出現

Win：SPORTS TIRE LEVEL2

Lose：LEVEL2以上のパーツか302,000CP

必要CAポイント：— PTS

目標タイム：—

備考：ライバル029の出現条件から除外

025 梶秀樹／キリークワゴニスト

RIVAL — GT battle

LEGACY TOURING WAGON GT-B

カタログ掲載ページ	P114
車両重量	1449kg
最高出力	284ps/6000rpm
最大トルク	37.1kgm/4800rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：6〜9

出現条件：ライバル020、021、123のいずれかを倒すと出現

Win：—

Lose：—

必要CAポイント：25,000 PTS

目標タイム：01:23:383

備考：—

※この出現条件を満たしたうえで、そのライバルからのBBSの書き込みに返事をする必要がある。

026 大山大輔／ホモロゲ大山

RIVAL / GT battle

PULSAR GTI-R

カタログ掲載ページ	P110
車両重量	1190kg
最高出力	233ps/6000rpm
最大トルク	31.3kgm/4400rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：4〜9
出現条件：ライバル020、021、123のいずれかを倒すと出現
Win：—
Lose：—
必要CAポイント：34,000 PTS
目標タイム：01:48:699
備考：—

027 森澤信彦／爆走電撃鮫

RIVAL / TA battle

180SX TYPE X

カタログ掲載ページ	P110
車両重量	1164kg
最高出力	205ps/5600rpm
最大トルク	30.7kgm/3600rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：3〜6
出現条件：ライバル020、021、123のいずれかを倒すと出現
Win：—
Lose：—
必要CAポイント：— PTS
目標タイム：01:16:466
備考：—

028 大塚洋介／ハイカムの彷徨

RIVAL / SP battle

INTEGRA TYPE R

カタログ掲載ページ	P103
車両重量	1123kg
最高出力	200ps/8000rpm
最大トルク	19.0kgm/6200rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：2〜4
出現条件：ライバル020、021、123のいずれかを倒すと出現
Win：—
Lose：—
必要CAポイント：— PTS
目標タイム：—
備考：—

029 国分達也／箱根スピリチュアル

SLASHER / SP battle

SILVIA K's

カタログ掲載ページ	P111
車両重量	1166kg
最高出力	211ps/5600rpm
最大トルク	31.7kgm/3600rpm

出現場所：箱根／ヒルクライム　走行区間：1〜9
出現条件：この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win：CLUTCH/DIFF LEVEL1
Lose：LEVEL1以上のパーツか207,000CP
必要CAポイント：— PTS
目標タイム：—
備考：—

030 鈴木タカヨシ／ポルノ鈴木

RIVAL / SP battle

CIVIC TYPE R

カタログ掲載ページ	P102
車両重量	1080kg
最高出力	195ps/8000rpm
最大トルク	18.1kgm/7200rpm

出現場所：榛名／ダウンヒル　走行区間：1〜4
出現条件：特別な条件はなし
Win：—
Lose：—
必要CAポイント：— PTS
目標タイム：—
備考：—

031 井口敏宏／ノーティライナー

RIVAL / GT battle

ROADSTER RS

カタログ掲載ページ	P105
車両重量	1070kg
最高出力	164ps/6800rpm
最大トルク	19.2kgm/3600rpm

出現場所：榛名／ダウンヒル　走行区間：1〜3
出現条件：特別な条件はなし
Win：—
Lose：—
必要CAポイント：16,000 PTS
目標タイム：02:19:716
備考：—

032 前山祐二／スクラッチ

RIVAL　GT battle

SILVIA
K's AERO SE

カタログ掲載ページ	P110
車両重量	1266kg
最高出力	231ps/5600rpm
最大トルク	32.9kgm/3600rpm

項目	内容
出現場所	榛名／ダウンヒル
走行区間	2～7
出現条件	特別な条件はなし
Win	－
Lose	－
必要CAポイント	45,000 PTS
目標タイム	03:22:466
備考	－

033 原穀彦／サンタアガタの猛牛

RIVAL　SP battle

TRUENO
BZ-R

カタログ掲載ページ	P119
車両重量	1072kg
最高出力	170ps/7200rpm
最大トルク	18.1kgm/5200rpm

項目	内容
出現場所	榛名／ダウンヒル
走行区間	6～8
出現条件	特別な条件はなし
Win	－
Lose	－
必要CAポイント	－ PTS
目標タイム	－
備考	－

034 芝一樹／テールクラッカー

TRICKER　SP battle

MR2
1.6G SUPER CHARGER

カタログ掲載ページ	P121
車両重量	1058kg
最高出力	171ps/6800rpm
最大トルク	23.2kgm/3600rpm

項目	内容
出現場所	榛名／ダウンヒル
走行区間	3～9
出現条件	雨の日、水、木、金、土曜日に出現
Win	SUSPENTION LEVEL1
Lose	LEVEL1以上のパーツか255,000CP
必要CAポイント	－ PTS
目標タイム	－
備考	－

035 小島純三／K.M

RIVAL　TA battle

GALANT
2.0 DOHC TURBO VR-4

カタログ掲載ページ	P107
車両重量	1410kg
最高出力	254ps/5600rpm
最大トルク	36.4kgm/3200rpm

項目	内容
出現場所	榛名／ダウンヒル
走行区間	4～6
出現条件	ライバル030～032のいずれかを倒すと出現
Win	－
Lose	－
必要CAポイント	－ PTS
目標タイム	01:46:583
備考	－

036 福井弘／失恋ミシュラン

RIVAL　SP battle

COPEN

カタログ掲載ページ	P101
車両重量	819kg
最高出力	87ps/4400rpm
最大トルク	15.7kgm/3600rpm

項目	内容
出現場所	榛名／ダウンヒル
走行区間	選択
出現条件	ライバル030～032のいずれかを倒すと出現
Win	－
Lose	－
必要CAポイント	－ PTS
目標タイム	－
備考	－

037 井上武男／ミステリーカウンター

RIVAL　TA battle

180SX
TYPE X

カタログ掲載ページ	P110
車両重量	1193kg
最高出力	251ps/6000rpm
最大トルク	35.5kgm/3600rpm

項目	内容
出現場所	榛名／ダウンヒル
走行区間	5～8
出現条件	ライバル030～032のいずれかを倒すと出現
Win	－
Lose	－
必要CAポイント	44,000 PTS
目標タイム	02:39:883
備考	－

038 伯井弘／オーバーウェイト

TRICKER / SP battle

GTO
TWIN TURBO MR

カタログ掲載ページ	—
車両重量	1710kg
最高出力	353ps/6000rpm
最大トルク	54.9kgm/3200rpm

- 出現場所: 榛名／ダウンヒル
- 走行区間: 1～9
- 出現条件: 第2、第4週目の月曜日に出現
- Win: LIGHT LEVEL2
- Lose: LEVEL2以上のパーツか18,000CP
- 必要CAポイント: — PTS
- 目標タイム: —
- 備考: ライバル044の出現条件から除外

039 林秀敏／榛名の閃光

RIVAL / TA battle

CEFIRO
CRUISING

カタログ掲載ページ	P109
車両重量	1345kg
最高出力	221ps/6000rpm
最大トルク	31.8kgm/2800rpm

- 出現場所: 榛名／ダウンヒル
- 走行区間: 1～6
- 出現条件: ライバル035～037のいずれかを倒すと出現
- Win: —
- Lose: —
- 必要CAポイント: — PTS
- 目標タイム: 03:33:566
- 備考: —

040 片岡卓治／サード

TRICKER / SP battle

SARD VITZ

PRIZE

カタログ掲載ページ	P129
車両重量	940kg
最高出力	115ps/6000rpm
最大トルク	14.6kgm/4200rpm

- 出現場所: 榛名／ダウンヒル
- 走行区間: 3～8
- 出現条件: 第1、第3週目の月曜日に出現
- Win: SARD VITZ
- Lose: プライズカーか2,400,000CP
- 必要CAポイント: — PTS
- 目標タイム: —
- 備考: SLASHER出現条件から除外

041 中谷善一／リトラクタブルの強襲

RIVAL / GT battle

SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R

カタログ掲載ページ	P122
車両重量	1507kg
最高出力	336ps/6000rpm
最大トルク	45.5kgm/3600rpm

- 出現場所: 榛名／ダウンヒル
- 走行区間: 2～5
- 出現条件: ライバル039を倒すと出現
- Win: —
- Lose: —
- 必要CAポイント: 34,500 PTS
- 目標タイム: 02:10:166
- 備考: —

042 江上武史／FR信徒2号

RIVAL / SP battle

ALTEZZA
RS 200

カタログ掲載ページ	P121
車両重量	1396kg
最高出力	221ps/7200rpm
最大トルク	24.4kgm/6000rpm

- 出現場所: 榛名／ダウンヒル
- 走行区間: 選択
- 出現条件: ライバル039を倒すと出現
- Win: —
- Lose: —
- 必要CAポイント: — PTS
- 目標タイム: —
- 備考: —

043 坂本忍／ヘビーウェイトパワー

TRICKER / SP battle

STARION
GSR-VR

カタログ掲載ページ	P107
車両重量	1327kg
最高出力	224ps/4800rpm
最大トルク	42.2kgm/2800rpm

- 出現場所: 榛名／ダウンヒル
- 走行区間: 4～9
- 出現条件: 晴れの日、金土曜日に出現
- Win: WEIGHT DOWN LEVEL1
- Lose: LEVEL1以上のパーツか283,000CP
- 必要CAポイント: — PTS
- 目標タイム: —
- 備考: —

044 玉城伸一／榛名ガーディアン1号

SLASHER / SP battle

GALANT
2.0 DOHC TURBO VR-4

カタログ掲載ページ	P107
車両重量	1428kg
最高出力	282ps/6000rpm
最大トルク	37.7kgm/3600rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 2〜9
出現条件 この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win ENGINE LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツか718,000CP
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

045 白石勝彦／榛名のエンスー

RIVAL / TA battle

LEGACY
RS

カタログ掲載ページ	P115
車両重量	1395kg
最高出力	304ps/6000rpm
最大トルク	39.8kgm/4800rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 8〜6
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム 02:10:416
備考 —

046 山本賢治／91に恋焦がれて

RIVAL / GT battle

STARLET
GLANZA

カタログ掲載ページ	P118
車両重量	928kg
最高出力	149ps/6000rpm
最大トルク	19.3kgm/3600rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 5〜2
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント 31,000 PTS
目標タイム 02:07:516
備考 —

047 天野司／ミッドランディング

RIVAL / SP battle

MR2
GT

カタログ掲載ページ	P120
車両重量	1279kg
最高出力	259ps/5600rpm
最大トルク	36.5kgm/3600rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 6〜1
出現条件 箱根をクリアすると出現※
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

048 高井智佳子／ライドスティール

RIVAL / SP battle

SKYLINE
GTS-t

カタログ掲載ページ	P112
車両重量	1325kg
最高出力	230ps/6000rpm
最大トルク	32.1kgm/2800rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 選択
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 無し

049 伊藤茂／黒の弾傷

RIVAL / TA battle

LANCER EVOLUTION III
GSR

カタログ掲載ページ	P108
車両重量	1263kg
最高出力	286ps/6000rpm
最大トルク	37.0kgm/2800rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 9〜4
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント 55,000 PTS
目標タイム 03:48:766
備考 —

※この出現条件を満たしたうえで、そのライバルからのBBSの書き込みに返事をする必要がある。

050 河本信二／PTスバリスト

TRICKER SP battle

LEGACY B4 RSK

カタログ掲載ページ	P115
車両重量	1516kg
最高出力	298ps/6000rpm
最大トルク	39.5kgm/4400rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 6〜1

出現条件 雨の火、水、木曜日に出現

Win REINFORCE LEVEL1

Lose LEVEL1以上のパーツか425,000CP

必要CAポイント —PTS

目標タイム —

備考 ライバル057の出現条件から除外

051 望月直樹／コーナーネイチャー

TRICKER SP battle

NSX TYPE R

カタログ掲載ページ	P105
車両重量	1231kg
最高出力	301ps/6800rpm
最大トルク	33.9kgm/5200rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 9〜2

出現条件 ライバル050、055、056をすべて倒すと出現

Win BRAKE LEVEL2

Lose LEVEL2以上のパーツか345,000CP

必要CAポイント —PTS

目標タイム —

備考 ライバル057の出現条件から除外

052 山下聡／六連星信徒3号

RIVAL TA battle

ALCYONE VS

カタログ掲載ページ	P116
車両重量	1280kg
最高出力	154ps/4800rpm
最大トルク	24.1kgm/3200rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 7〜3

出現条件 ライバル045〜049のいずれかを倒すと出現

Win —

Lose —

必要CAポイント 35,000PTS

目標タイム 03:47:899

備考 —

053 黒岩伸之／榛名の鉄壁

RIVAL TA battle

SKYLINE 25GT TURBO

カタログ掲載ページ	P111
車両重量	1443kg
最高出力	301ps/6000rpm
最大トルク	44.0kgm/2800rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 9〜7

出現条件 ライバル045〜049のいずれかを倒すと出現

Win —

Lose —

必要CAポイント —PTS

目標タイム 02:21:283

備考 —

054 秋名恒己／湾岸青龍

RIVAL SP battle

S2000

カタログ掲載ページ	P104
車両重量	1332kg
最高出力	263ps/8000rpm
最大トルク	24.4kgm/7200rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 選択

出現条件 ライバル045〜049のいずれかを倒すと出現

Win —

Lose —

必要CAポイント —PTS

目標タイム —

備考 —

055 五島大介／RBスピリッツ

RIVAL SP battle

SKYLINE GT-R V-spec II

カタログ掲載ページ	P112
車両重量	1522kg
最高出力	298ps/6400rpm
最大トルク	41.9kgm/3600rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 8〜3

出現条件 ライバル052と053を倒すと出現

Win —

Lose —

必要CAポイント —PTS

目標タイム —

備考 —

056 菊地弘／MMC菊地

RIVAL / CAT battle

LANCER EVOLUTION VI
GSR TOMMI MAKINEN EDITION

カタログ掲載ページ	P108
車両重量	1407kg
最高出力	284ps/6400rpm
最大トルク	41.7kgm/2400rpm

出現場所	榛名／ヒルクライム
走行区間	5〜2
出現条件	ライバル054と055を倒すと出現
Win	—
Lose	—
備考	—
必要CAポイント	28,000 PTS
目標タイム	02:08:316 PTS

057 栗原英治／孤高の彷徨

SLASHER / SP battle

SUPRA
RZ

カタログ掲載ページ	P122
車両重量	1546kg
最高出力	301ps/5200rpm
最大トルク	55.6kgm/2800rpm

出現場所	榛名／ヒルクライム
走行区間	9〜1
出現条件	この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win	CLUTCH/DIFF LEVEL2
Lose	LEVEL2以上のパーツか398,000CP
備考	—
必要CAポイント	— PTS
目標タイム	— PTS

058 池尻季色／ひう

RIVAL / SP battle

ROADSTER
RS

カタログ掲載ページ	P105
車両重量	1090kg
最高出力	169ps/6800rpm
最大トルク	19.5kgm/4800rpm

出現場所	第二いろは坂／ダウンヒル
走行区間	9〜7
出現条件	特別な条件はなし
Win	—
Lose	—
備考	—
必要CAポイント	— PTS
目標タイム	— PTS

059 坂口剛／ブリティッシュ坂口

RIVAL / CAT battle

MINI
COOPER S

カタログ掲載ページ	P125
車両重量	1209kg
最高出力	177ps/5600rpm
最大トルク	27.0kgm/3600rpm

出現場所	第二いろは坂／ダウンヒル
走行区間	7〜3
出現条件	特別な条件はなし
Win	—
Lose	—
備考	—
必要CAポイント	45,000 PTS
目標タイム	03:14:199 PTS

060 榎本雄太／1600マニア

RIVAL / SP battle

PUMA

カタログ掲載ページ	P123
車両重量	1138kg
最高出力	141ps/6000rpm
最大トルク	18.7kgm/4000rpm

出現場所	第二いろは坂／ダウンヒル
走行区間	6〜4
出現条件	特別な条件はなし
Win	—
Lose	—
備考	—
必要CAポイント	— PTS
目標タイム	— PTS

061 宮崎徳明／N.O-R

RIVAL / CAT battle

PULSAR
GTI-R

カタログ掲載ページ	P110
車両重量	1208kg
最高出力	255ps/6000rpm
最大トルク	34.3kgm/3600rpm

出現場所	第二いろは坂／ダウンヒル
走行区間	3〜1
出現条件	ライバル058〜060のいずれかを倒すと出現
Win	—
Lose	—
備考	—
必要CAポイント	19,000 PTS
目標タイム	01:38:116 PTS

※この出現条件を満たしたうえで、そのライバルからのBBSの書き込みに返事をする必要がある。

062 渡辺卓／ジップスイング

RIVAL / SP battle

ATENZA
23S

カタログ掲載ページ	P106
車両重量	1395kg
最高出力	191ps/6000rpm
最大トルク	25.1kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 選択
出現条件 ライバル058〜060のいずれかを倒すと出現

Win —
Lose —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

備考 —

063 山岸仙幸／ハイパーグループ

RIVAL / TA battle

RX-7
∞

カタログ掲載ページ	P106
車両重量	1228kg
最高出力	235ps/6000rpm
最大トルク	33.8kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 7〜5
出現条件 ライバル058〜060のいずれかを倒すと出現

Win —
Lose —

必要CAポイント — PTS
目標タイム 01:58:916

備考 —

064 佐々木卓馬／インディアアリー

TRICKER / SP battle

SILVIA
SPEC-R

カタログ掲載ページ	P110
車両重量	1262kg
最高出力	281ps/6000rpm
最大トルク	34.2kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 9〜3
出現条件 雨の月、水、金曜日に出現

Win WEIGHT DOWN LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツか415,000CP

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

備考 —

065 酒井寿／酒井GT

RIVAL / SP battle

SIERRA
RS COSWORTH

カタログ掲載ページ	P124
車両重量	1191kg
最高出力	222ps/5600rpm
最大トルク	32.7kgm/4000rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 選択
出現条件 ライバル062、063のいずれかを倒すと出現

Win —
Lose —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

備考 —

066 若菜大輔／絶版リミテッド

RIVAL / GT battle

PRELUDE
TYPE S

カタログ掲載ページ	P103
車両重量	1303kg
最高出力	238ps/6800rpm
最大トルク	25.6kgm/6400rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 8〜5
出現条件 ライバル061〜063のいずれかを倒すと出現

Win —
Lose —

必要CAポイント 43,000 PTS
目標タイム 02:30:399

備考 —

067 秋谷久子／スイートハニー

TRICKER / SP battle

CIVIC
TYPE R

カタログ掲載ページ	P102
車両重量	1220kg
最高出力	236ps/7600rpm
最大トルク	23.7kgm/6400rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 6〜4
出現条件 ライバル064を倒したあとの、晴れの日、土曜日に出現

Win —
Lose —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

備考 ライバル068の出現条件から除外

068 中江太／ボーナスビーツ

SLASHER / SP battle

S2000

カタログ掲載ページ P104
車両重量 1332kg
最高出力 278ps/8000rpm
最大トルク 25.8kgm/7200rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 9〜1
出現条件 この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win COOLING MODULE LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツか491,000CP
備考 —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

069 松田達磨／日光プレミアム

RIVAL / SP battle

MR2
GT

カタログ掲載ページ P120
車両重量 1280kg
最高出力 260ps/5600rpm
最大トルク 37.7kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 1〜5
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
備考 —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

070 小林義彦／クリスタルキーマン

RIVAL / SP battle

SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R

カタログ掲載ページ P122
車両重量 1501kg
最高出力 297ps/5600rpm
最大トルク 42.7kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 4〜9
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
備考 —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

071 西垣語人／A-RF

TRICKER / SP battle

A-RF EUNOS ROADSTER
PRIZE

カタログ掲載ページ P129
車両重量 990kg
最高出力 171ps/7000rpm
最大トルク 20.8kgm/5500rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5〜7
出現条件 ライバル069、070を倒したあとの晴れの月曜日に出現
Win A-RF EUNOS ROADSTER
Lose プライズカーか3,180,000CP
備考 SLASHER出現条件から除外

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

072 宮虎太郎／走りのIT革命

RIVAL / TA battle

INTEGRA
TYPE R

カタログ掲載ページ P103
車両重量 1188kg
最高出力 240ps/7600rpm
最大トルク 23.9kgm/6400rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 4〜5
出現条件 ライバル069、070、155のいずれかを倒すと出現※
Win —
Lose —
備考 —

必要CAポイント — PTS
目標タイム 01:07:383

073 佐藤弘樹／エンスーシュガー

TRICKER / SP battle

ELISE
111

カタログ掲載ページ P124
車両重量 687kg
最高出力 125ps/5200rpm
最大トルク 20.2kgm/2800rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 3〜9
出現条件 ライバル071を倒したあとの、晴れの日、月、土曜日に出現
Win SUSPENTION LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツか396,000CP
備考 SLASHER出現条件から除外

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

※この出現条件を満たしたうえで、そのライバルからのBBSの書き込みに返事をする必要がある。

074 町田直樹／アンセム-B

RIVAL / GT battle

RX-7 TYPE RS

カタログ掲載ページ P106

車両重量	1300kg
最高出力	304ps/6400rpm
最大トルク	37.9kgm/4000rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 4〜8
出現条件 ライバル072を倒すと出現

Win —
Lose —

必要CAポイント 55,000 PTS
目標タイム 03:00:383

備考 —

075 原耕二／ドリフトフレーバー

RIVAL / TA battle

STARION GSR-VR

カタログ掲載ページ P107

車両重量	1321kg
最高出力	216ps/4800rpm
最大トルク	39.4kgm/2800rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 4〜8
出現条件 ライバル072を倒すと出現

Win —
Lose —

必要CAポイント — PTS
目標タイム 03:12:800

備考 —

076 高木律男／ナイトノクターナル

RIVAL / SP battle

LANCER EVOLUTION VI GSR TOMMI MAKINEN EDITION

カタログ掲載ページ P108

車両重量	1385kg
最高出力	319ps6800rpm
最大トルク	44.9kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 2〜4
出現条件 ライバル072を倒すと出現

Win —
Lose —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

備考 —

077 草刈玄／SSSスター

SLASHER / SP battle

BLUE BIRD SSS-R

カタログ掲載ページ P109

車両重量	1172kg
最高出力	240ps/6400rpm
最大トルク	31.9kgm/4400rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 1〜9
出現条件 この場所のライバルをすべて倒すと出現※

Win MUFFLER LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツか472,000CP

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

備考 —

078 永田文彦／ふーみん

RIVAL / GT battle

CELICA SS II SUPER STRUT PACKAGE

カタログ掲載ページ P121

車両重量	1143kg
最高出力	210ps/7200rpm
最大トルク	22.1kgm/6400rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル 走行区間 1〜6
出現条件 特別な条件はなし

Win —
Lose —

必要CAポイント 33,000 PTS
目標タイム 02:07:666

備考 —

079 本間信策／六連星信徒4号

RIVAL / SP battle

IMPREZA WRX STi VER VI

カタログ掲載ページ P114

車両重量	1274kg
最高出力	280ps/6000rpm
最大トルク	39.3kgm

出現場所 表六甲／ダウンヒル 走行区間 1〜7
出現条件 特別な条件はなし

Win —
Lose —

必要CAポイント — PTS
目標タイム —

備考 —

080 大郷院雷鬼／筋肉少年隊員総長

RIVAL / SP battle

TRUENO GT-APEX

カタログ掲載ページ	P119
車両重量	961kg
最高出力	158ps/6400rpm
最大トルク	20.1kgm/4800rpm

出現場所	表六甲／ダウンヒル
走行区間	2〜8
出現条件	特別な条件はなし
必要CAポイント	— PTS
Win	—
Lose	—
目標タイム	—
備考	—

081 中館幹男／FUJITSUBO

RIVAL / SP battle

FUJITSUBO(CB SPORTS) LANCER EVOLUTION VII PRIZE

カタログ掲載ページ	P127
車両重量	1180kg
最高出力	425ps/6480rpm
最大トルク	53.0kgm/2960rpm

出現場所	表六甲／ダウンヒル
走行区間	4〜9
出現条件	ライバル068、077のいずれかを倒すと出現※
必要CAポイント	— PTS
Win	FUJITSUBO LANCER EVOLUTION VII
Lose	プライズカーか4,440,000CP
目標タイム	—
備考	—

082 河野秀佳／Mr.オレンジロード

RIVAL / SP battle

LANCER EVOLUTION VI GSR TOMMI MAKINEN EDITION SPECIAL COLORING PACKAGE

カタログ掲載ページ	P108
車両重量	1395kg
最高出力	298ps/6400rpm
最大トルク	44.7kgm/2400rpm

出現場所	表六甲／ダウンヒル
走行区間	3〜6
出現条件	特別な条件はなし
必要CAポイント	— PTS
Win	—
Lose	—
目標タイム	—
備考	—

083 長谷川晴彦／ドリフトパフォーム

RIVAL / CT battle

SKYLINE 25GT TURBO

カタログ掲載ページ	P111
車両重量	1427kg
最高出力	363ps/6400rpm
最大トルク	48.0kgm/3600rpm

出現場所	表六甲／ダウンヒル
走行区間	4〜9
出現条件	ライバル078〜081をすべて倒すと出現
必要CAポイント	28,000 PTS
Win	—
Lose	—
目標タイム	01:45:283
備考	—

084 高田啓介／トゥルーナイトレンジ

TRICKER / SP battle

MR-S VM180 ZAGATO

カタログ掲載ページ	P120
車両重量	1040kg
最高出力	185ps/6000rpm
最大トルク	23.1kgm/4000rpm

出現場所	表六甲／ダウンヒル
走行区間	6〜7
出現条件	第1、第3週目に出現
必要CAポイント	— PTS
Win	—
Lose	—
目標タイム	—
備考	ライバル087の出現条件から除外

085 橋本正勝／FR信徒3号

TRICKER / SP battle

SKYLINE 300GT-8

カタログ掲載ページ	P112
車両重量	1620kg
最高出力	310ps/6000rpm
最大トルク	43.9kgm/4400rpm

出現場所	表六甲／ダウンヒル
走行区間	6〜9
出現条件	第2、第4週目に出現
必要CAポイント	— PTS
Win	—
Lose	—
目標タイム	—
備考	ライバル087の出現条件から除外

※この出現条件を満たしたうえで、そのライバルからのBBSの書き込みに返事をする必要がある。

086 飯村正彦／カスタマー飯村
TRICKER SP battle

GARAIYA

カタログ掲載ページ P101
車両重量 847kg
最高出力 244ps/6800rpm
最大トルク 26.6kgm/4800rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 3～7
出現条件 ライバル084と085を倒すと出現
Win MUFFLER LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツか472,000CP
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル087の出現条件から除外

087 酒井明宏／英国のライトウェイト
SLASHER SP battle

EXIGE

カタログ掲載ページ P124
車両重量 755kg
最高出力 213ps/7200rpm
最大トルク 22.3kgm/4400rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 1～9
出現条件 この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win CLUTCH/DIFF LEVEL5
Lose LEVEL5以上のパーツか850,000CP
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

088 斉藤孝／コーナーエッジ
RIVAL TA battle

ACCORD
EURO R

カタログ掲載ページ P104
車両重量 1285kg
最高出力 260ps/6800rpm
最大トルク 28.0kgm/6400rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 9～4
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム 01:57:533
備考 —

089 本田ベンツ／音速のモッコス
RIVAL TA battle

GTO
TWIN TURBO MR

カタログ掲載ページ —
車両重量 1710kg
最高出力 363ps/6000rpm
最大トルク 55.8kgm/4000rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 9～4
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム 01:40:116
備考 —

090 笠原涼／インディーA
RIVAL CTP battle

SKYLINE
GT-R V-spec

カタログ掲載ページ P111
車両重量 1561kg
最高出力 383ps/6800rpm
最大トルク 52.4kgm/4400rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 4～1
出現条件 ライバル068、077のいずれかを倒すと出現※
Win —
Lose —
必要CAポイント 25,000 PTS
目標タイム 01:35:566
備考 —

091 広瀬恵美／漆黒の秘書
RIVAL SP battle

LEGACY TOURING WAGON
GT-B

カタログ掲載ページ P114
車両重量 1463kg
最高出力 377ps/6400rpm
最大トルク 46.3kgm/5200rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 7～1
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

092 増田泰寿／ナイトレクイエム

TRICKER / SP battle

IMPREZA
WRX STi

カタログ掲載ページ	P113
車両重量	1490kg
最高出力	419ps/6400rpm
最大トルク	55.6kgm/4400rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 4～1
出現条件 第2、第4週目の晴れの日に出現
Win ENGINE LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツか836,000CP
備考 ライバル097からの出現条件から除外
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

093 松本真一／シャイナーヘッズ

RIVAL / GT battle

CHASER
TOURER V

カタログ掲載ページ	P122
車両重量	1499kg
最高出力	378ps/6000rpm
最大トルク	52.3kgm/4000rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 7～2
出現条件 ライバル088～091をすべて倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント 42,500 PTS
目標タイム 02:03:416

094 金寿彦／ホワイトレボ

RIVAL / GT battle

SUPRA
RZ

カタログ掲載ページ	P122
車両重量	1532kg
最高出力	381ps/5600rpm
最大トルク	63.6kgm/3600rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 8～2
出現条件 ライバル088～091をすべて倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント 39,000 PTS
目標タイム 02:42:649

095 山崎敏伸／VGの閃光

RIVAL / SP battle

FAIRLADY Z
300ZX 2SEATER VERSION S TWIN TURBO

カタログ掲載ページ	P113
車両重量	1503kg
最高出力	392ps/6800rpm
最大トルク	53.2kgm/4000rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 9～1
出現条件 ライバル088～091をすべて倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

096 天井健一／mine's

TRICKER / SP battle

mine's
SKYLINE GT-R

PRIZE

カタログ掲載ページ	P127
車両重量	1560kg
最高出力	600ps/7200rpm
最大トルク	60.0kgm/5400rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 7～1
出現条件 第1、第3週目の雨の日に出現
Win mine's SKYLINE GT-R
Lose プライズカーか7,800,000CP
備考 ライバル097の出現条件から除外
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

097 米盛良弘／SSの中年

SLASHER / SP battle

STARION
4WD RALLY

カタログ掲載ページ	P130
車両重量	960kg
最高出力	350ps/7000rpm
最大トルク	35.0kgm/5000rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 9～1
出現条件 この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win MISSION LEVEL4
Lose LEVEL4以上のパーツか945,000CP
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

※この出現条件を満たしたうえで、そのライバルからのBBSの書き込みに返事をする必要がある。

098 遊津直哉／房総ハワイアン

RIVAL ／ CATA battle

SILVIA
SPEC-R

カタログ掲載ページ P110

車両重量	1293kg
最高出力	349ps/6800rpm
最大トルク	37.3kgm/4400rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル 走行区間 1～4
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント 25,000 PTS
目標タイム 02:57:583
備考 —

099 藤平貴博／4WDスクイーズ

RIVAL ／ CATA battle

SKYLINE
GT-R V-spec II

カタログ掲載ページ P112

車両重量	1567kg
最高出力	396ps/7200rpm
最大トルク	48.3kgm/4400rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル 走行区間 1～5
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント 43,000 PTS
目標タイム 03:15:149
備考 —

100 片貝直之／カタカイジュニア

RIVAL ／ SP battle

LANCER EVOLUTION VII
GSR

カタログ掲載ページ P108

車両重量	1437kg
最高出力	421ps/6800rpm
最大トルク	57.2kgm/3600rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル 走行区間 1～6
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

101 松尾勝哉／ダークナイツ

TRICKER ／ SP battle

SKYLINE
25GT TURBO

カタログ掲載ページ P111

車両重量	1470kg
最高出力	434ps/6800rpm
最大トルク	53.9kgm/4000rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル 走行区間 1～7
出現条件 第1週目の月、水曜日に出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル105の出現条件から除外

102 谷口信輝／バイブレーションA

TRICKER ／ SP battle

NOB
SILVIA

PRIZE
カタログ掲載ページ P126

車両重量	1315kg
最高出力	400ps/6500rpm
最大トルク	—kgm/—rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル 走行区間 2～9
出現条件 ライバル101を倒したあとの第2週目の日、木曜日に出現
Win NOB SILVIA
Lose プライズカーか4,200,000CP
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル105の出現条件から除外

103 折本昌栄／ソウルフルいろは

TRICKER ／ SP battle

NSX
TYPE R

カタログ掲載ページ P104

車両重量	1284kg
最高出力	373ps/7600rpm
最大トルク	39.4kgm/4400rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル 走行区間 1～9
出現条件 ライバル102を倒したあとの第3週目の晴れの火、水曜日に出現
Win SUSPENTION LEVEL5
Lose LEVEL5以上のパーツか661,000CP
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル105の出現条件から除外

104 藤之木文太／ゴッドシフトの文太

TRICKER / SP battle

IMPREZA WRX STi VER VI

カタログ掲載ページ P114
- 車両重量 1211kg
- 最高出力 454ps/6800rpm
- 最大トルク 57.5kgm/4400rpm

- 出現場所：第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間：1〜9
- 出現条件：ライバル103を倒したあとの第4週目の雨の金、土曜日に出現
- Win：MUFFLER LEVEL5
- Lose：LEVEL5以上のパーツが1,417,000CP
- 必要CAポイント：— PTS
- 目標タイム：—
- 備考：ライバル105の出現条件から除外

105 覇魔餓鬼／街道プレジデント

EMOTIONAL KING / SP battle

PANTERA GTS

カタログ掲載ページ P123
- 車両重量 1399kg
- 最高出力 489ps/6000rpm
- 最大トルク 67.4kgm/3600rpm

- 出現場所：第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間：1〜9
- 出現条件：この場所のライバルすべてと、ライバル112を倒すと出現
- Win：—
- Lose：—
- 必要CAポイント：— PTS
- 目標タイム：—
- 備考：—

106 松本竜也／MCR

RIVAL / CA battle

MCR SKYLINE GT-R

PRIZE

カタログ掲載ページ P126
- 車両重量 1600kg
- 最高出力 677ps/8000rpm
- 最大トルク 67.5kgm/6560rpm

- 出現場所：第一いろは坂／ヒルクライム　走行区間：9〜1
- 出現条件：特別な条件はなし
- Win：MCR SKYLINE GT-R
- Lose：プライズカーが7,800,000CP
- 必要CAポイント：60,000 PTS
- 目標タイム：04:38:649
- 備考：—

107 大津武人／MMC大津

RIVAL / TA battle

GTO TWIN TURBO MR

カタログ掲載ページ —
- 車両重量 1738kg
- 最高出力 401ps/6000rpm
- 最大トルク 58.0kgm/3200rpm

- 出現場所：第一いろは坂／ヒルクライム　走行区間：3〜1
- 出現条件：特別な条件はなし
- Win：—
- Lose：—
- 必要CAポイント：— PTS
- 目標タイム：01:59:616
- 備考：—

108 中村修士／モア・ナ・ラニ

TRICKER / SP battle

STARION 4WD RALLY

PRIZE

カタログ掲載ページ P130
- 車両重量 1223kg
- 最高出力 325ps/6400rpm
- 最大トルク 36.6kgm/4400rpm

- 出現場所：第一いろは坂／ヒルクライム　走行区間：6〜3
- 出現条件：第1、第3週目の雨の日に出現
- Win：STARION 4WD
- Lose：プライズカーが10,782,000CP
- 必要CAポイント：— PTS
- 目標タイム：—
- 備考：ライバル112の出現条件から除外

109 織戸学／コーナースタイラス

TRICKER / SP battle

RIDOX SUPRA

PRIZE

カタログ掲載ページ P126
- 車両重量 1543kg
- 最高出力 570ps/—rpm
- 最大トルク 68.0kgm/—rpm

- 出現場所：第一いろは坂／ヒルクライム　走行区間：8〜1
- 出現条件：ライバル108を倒したあとの第2、第3週目の雨の日に出現
- Win：RIDOX SUPRA
- Lose：プライズカーが6,600,000CP
- 必要CAポイント：— PTS
- 目標タイム：—
- 備考：ライバル112の出現条件から除外

110 今幹裕／レッドホット

TRICKER / SP battle

SKYLINE
GT-R V-spec II

カタログ掲載ページ	P111
車両重量	1607kg
最高出力	414ps/7200rpm
最大トルク	56.5kgm/4400rpm

出現場所	第一いろは坂／ヒルクライム
走行区間	8～1
出現条件	ライバル109を倒したあとの第1週目の晴れの日に出現
Win	CLUTCH/DIFF LEVEL5
Lose	LEVEL5以上のパーツか850,000CP
必要CAポイント	― PTS
目標タイム	―
備考	ライバル112の出現条件から除外

111 五十嵐俊／白き魔王

TRICKER / SP battle

SUPRA
RZ

カタログ掲載ページ	P122
車両重量	1547kg
最高出力	416ps/6000rpm
最大トルク	63.8kgm/4000rpm

出現場所	第一いろは坂／ヒルクライム
走行区間	8～1
出現条件	ライバル110を倒したあとの第3週目の月～金曜日に出現
Win	ENGINE LEVEL5
Lose	LEVEL5以上のパーツか2,835,000CP
必要CAポイント	― PTS
目標タイム	―
備考	ライバル112の出現条件から除外

112 岩崎基矢／迅帝

SLASHER / SP battle

IMPREZA
WRX STi

カタログ掲載ページ	P113
車両重量	1448kg
最高出力	430ps/6400rpm
最大トルク	54.0kgm/4800rpm

出現場所	第一いろは坂／ヒルクライム
走行区間	8～1
出現条件	この場所のライバルをすべて倒すと出現※
Win	―
Lose	―
必要CAポイント	― PTS
目標タイム	―
備考	―

113 市川コウ／ドリフトヒッキー

チーム：箱根ストーカーズ

RIVAL / SP battle

MARCH
12C

カタログ掲載ページ	P109
車両重量	882kg
最高出力	92ps/5200rpm
最大トルク	13.5kgm/3600rpm

出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	9～5
出現条件	ライバル000～002のいずれかを倒すと出現
Win	―
Lose	―
必要CAポイント	― PTS
目標タイム	―
備考	―

114 三松茂／芦ノ湖スライダー

チーム：箱根ストーカーズ

RIVAL / SP battle

FIT
1.5T

カタログ掲載ページ	P102
車両重量	1010kg
最高出力	110ps/5800rpm
最大トルク	14.6kgm/4800rpm

出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	9～5
出現条件	ライバル113を倒すと出現
Win	―
Lose	―
必要CAポイント	― PTS
目標タイム	―
備考	ライバル115を加えた1vs2のバトル

115 松田利哉／まんじゅうグリッパー

チーム：箱根ストーカーズ

TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

CIVIC
SiR II

カタログ掲載ページ	P103
車両重量	1058kg
最高出力	170ps/7800rpm
最大トルク	16.0kgm/7300rpm

出現場所	箱根／ダウンヒル
走行区間	9～5
出現条件	ライバル113を倒すと出現
Win	―
Lose	―
必要CAポイント	― PTS
目標タイム	―
備考	ライバル114を加えた1vs2のバトル

※この出現条件を満たしたうえでBBSの書き込みに返事をする必要がある。

116
チーム：ロマンスジェッターズ
小諸拓也／EMマニア

RIVAL / SP battle

CAPPUCCINO

カタログ掲載ページ P117
車両重量 679kg
最高出力 74ps/6400rpm
最大トルク 13.5kgm/3200rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 9〜2
出現条件 ライバル006〜008のいずれかを倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

117
チーム：ロマンスジェッターズ
五代万作／FR信徒1号

TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

ALTEZZA
RS 200

カタログ掲載ページ P121
車両重量 1373kg
最高出力 210ps/7600rpm
最大トルク 22.0kgm/6400rpm

出現場所 箱根／ダウンヒル　走行区間 9〜2
出現条件 ライバル116を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

118
チーム：スカイライナーR
鉄田弘道／ジェットダッシュ

RIVAL / SP battle

LEVIN
BZ-R

カタログ掲載ページ P118
車両重量 1074kg
最高出力 165ps/7800rpm
最大トルク 16.5kgm/5600rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 2〜9
出現条件 ライバル015〜017のいずれかを倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

119
チーム：スカイライナーR
木田耕作／ロケットダッシュ

TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

TRUENO
BZ-R

カタログ掲載ページ P119
車両重量 1066kg
最高出力 170ps/7200rpm
最大トルク 18.1kgm/5200rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 2〜9
出現条件 ライバル118を倒すと出現
Win MUFFLER LEVEL1
Lose LEVEL1以上のパーツか34,000CP
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

120
チーム：TYPE-M
湯河原哲治／アンチRファースト

RIVAL / SP battle

SKYLINE
GTS-t

カタログ掲載ページ P112
車両重量 1329kg
最高出力 215ps/6400rpm
最大トルク 27.0kgm/3200rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 4〜9
出現条件 ライバル119を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 ライバル121を加えた1vs2のバトル
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

121
チーム：TYPE-M
駒田貴之／アンチRセカンド

RIVAL / SP battle

SKYLINE
GTS-t

カタログ掲載ページ P112
車両重量 1333kg
最高出力 217ps/6800rpm
最大トルク 29.6kgm/2800rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 4〜9
出現条件 ライバル119を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 ライバル120を加えた1vs2のバトル
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

122
チーム：TYPE-M
駒田義孝／アンチRサード

RIVAL SP battle

SKYLINE
GTS-t

カタログ掲載ページ	P112
車両重量	1325kg
最高出力	223ps/6000rpm
最大トルク	30.5kgm/2800rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 4〜9
出現条件 ライバル120と121を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

123
チーム：TYPE-M
湯河原寛治／アンチRフォースト
TEAM LEADER

RIVAL SP battle

SKYLINE
GTS-t

カタログ掲載ページ	P112
車両重量	1320kg
最高出力	217ps/6000rpm
最大トルク	29.6kgm/2800rpm

出現場所 箱根／ヒルクライム　走行区間 4〜9
出現条件 ライバル122を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

124
チーム：スパイラルスライターズ
神崎亮一／六連星信徒2号

RIVAL SP battle

ALCYONE SVX
VL

カタログ掲載ページ	P115
車両重量	1619kg
最高出力	244ps/5600rpm
最大トルク	34.8kgm/3200rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 3〜9
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

125
チーム：スパイラルスライターズ
白金健夫／おむすび偏愛舎壱

RIVAL SP battle

RX-7
∞

カタログ掲載ページ	P106
車両重量	1254kg
最高出力	215ps/6500rpm
最大トルク	28.0kgm/4000rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 3〜9
出現条件 ライバル124を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

126
チーム：スパイラルスライターズ
川島信彦／グルーブナイン

RIVAL SP battle

CR-X
SiR

カタログ掲載ページ	P102
車両重量	952kg
最高出力	167ps/7200rpm
最大トルク	17.2kgm/6800rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 3〜9
出現条件 ライバル125を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

127
チーム：スパイラルスライターズ
金城一二三／トゥループレイシス
TEAM LEADER

RIVAL SP battle

ACCORD
EURO R

カタログ掲載ページ	P104
車両重量	1317kg
最高出力	255ps/6800rpm
最大トルク	27.4kgm/6400rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 3〜9
出現条件 ライバル126を倒すと出現
Win COOLING MODULE LEVEL1
Lose LEVEL1以上のパーツか226,000CP
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

128
チーム：ギリギリギャルズ
鳴沢明美／真紅のカーテン

RIVAL SP battle

MIRA
TR-XX AVANZATO R

カタログ掲載ページ	P101
車両重量	629kg
最高出力	86ps/6800rpm
最大トルク	14.4kgm/4000rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 2〜8
出現条件 ライバル127を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

129
チーム：ギリギリギャルズ
峰崎恵／真紅のナイトリバー

RIVAL SP battle

COPEN

カタログ掲載ページ	P101
車両重量	755kg
最高出力	102ps/6000rpm
最大トルク	16.6kgm/3600rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 2〜8
出現条件 ライバル128を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

130
チーム：ギリギリギャルズ
西山昌子／真紅のガルウィング

RIVAL SP battle

AZ-1

カタログ掲載ページ	P105
車両重量	602kg
最高出力	110ps/6400rpm
最大トルク	14.5kgm/4400rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 2〜8
出現条件 ライバル129を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

131
チーム：ギリギリギャルズ
竹内有紀／真紅のテールスライド

TEAM LEADER　RIVAL SP battle

VIVIO
RX-R

カタログ掲載ページ	P113
車両重量	665kg
最高出力	112ps/7200rpm
最大トルク	14.6kgm/4400rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 2〜8
出現条件 ライバル130を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

132
チーム：アバンギャルドクラブ
斉藤祐二／榛名グリッパー

RIVAL SP battle

GALANT
VR-4 TYPE-S

カタログ掲載ページ	P107
車両重量	1521kg
最高出力	280ps/5500rpm
最大トルク	37.0kgm/4000rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 1〜6
出現条件 ライバル131を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

133
チーム：アバンギャルドクラブ
渡辺崇／ザ・ピンボール

RIVAL SP battle

ATENZA
23S

カタログ掲載ページ	P106
車両重量	1348kg
最高出力	192ps/6000rpm
最大トルク	25.9kgm/3200rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 1〜6
出現条件 ライバル132を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

134
チーム：アバンギャルドクラブ
佐藤博／ジムカーナー筋6ヶ月
RIVAL SP battle

CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE

カタログ掲載ページ P121
車両重量 1101kg
最高出力 198ps/7200rpm
最大トルク 20.8kgm/6400rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 1〜6
出現条件 ライバル133を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル135を加えた1vs2のバトル

135
チーム：アバンギャルドクラブ
山田カズ／爆走家具屋
RIVAL SP battle

LEGACY TOURING WAGON
GT-B E-TUNE II

カタログ掲載ページ P114
車両重量 1542kg
最高出力 280ps/6500rpm
最大トルク 35.0kgm/5000rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 1〜6
出現条件 ライバル133を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル134を加えた1vs2のバトル

136
チーム：アバンギャルドクラブ
大谷正明／榛名ガーディアン2号
TEAM LEADER　RIVAL SP battle

IMPREZA WAGON
WRX STi VER VI

カタログ掲載ページ P114
車両重量 1337kg
最高出力 280ps/6500rpm
最大トルク 36.0kgm/4000rpm

出現場所 榛名／ダウンヒル　走行区間 1〜6
出現条件 ライバル134と135を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

137
チーム：榛名ヒルクライム倶楽部
刈谷三郎／激
RIVAL SP battle

CHASER
TOURER V

カタログ掲載ページ P122
車両重量 1490kg
最高出力 294ps/5600rpm
最大トルク 45.1kgm/2400rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 9〜4
出現条件 ライバル045〜049のいずれかを倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

138
チーム：榛名ヒルクライム倶楽部
平松幸夫／滅
RIVAL SP battle

FAIRLADY Z
300ZX 2SEATER VERSION S TWIN TURBO

カタログ掲載ページ P113
車両重量 1532kg
最高出力 282ps/6000rpm
最大トルク 43.5kgm/3200rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 9〜4
出現条件 ライバル137を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

139
チーム：榛名ヒルクライム倶楽部
岡崎大典／壊
TEAM LEADER　RIVAL SP battle

SILVIA
SPEC-R

カタログ掲載ページ P110
車両重量 1273kg
最高出力 254ps/6000rpm
最大トルク 30.8kgm/3600rpm

出現場所 榛名／ヒルクライム　走行区間 9〜4
出現条件 ライバル138を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

140
チーム：オートアーティスト
笹山英治／ネイティブ榛名
RIVAL / SP battle

RX-7 ∞

カタログ掲載ページ P106
- 車両重量 1247kg
- 最高出力 215ps/6000rpm
- 最大トルク 29.9kgm/3600rpm

- 出現場所：榛名／ヒルクライム
- 走行区間：6～1
- 出現条件：ライバル139を倒すと出現
- Win：―
- Lose：―
- 必要CAポイント：― PTS
- 目標タイム：―
- 備考：―

141
チーム：オートアーティスト
小牧隆史／ドリフトスタイラー
TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

RX-7 ∞

カタログ掲載ページ P106
- 車両重量 1255kg
- 最高出力 228ps/6000rpm
- 最大トルク 32.4kgm/3600rpm

- 出現場所：榛名／ヒルクライム
- 走行区間：6～1
- 出現条件：ライバル141を倒すと出現
- Win：LSD 1WAY LEVEL2
- Lose：LEVEL2以上のパーツか357,000CP
- 必要CAポイント：― PTS
- 目標タイム：―
- 備考：―

142
チーム：チームスポルティーバ
西村秀司／オストアンデル
RIVAL / SP battle

CEFIRO CRUISING

カタログ掲載ページ P109
- 車両重量 1369kg
- 最高出力 221ps/6000rpm
- 最大トルク 31.8kgm/2800rpm

- 出現場所：榛名／ヒルクライム
- 走行区間：7～2
- 出現条件：ライバル141を倒すと出現
- Win：―
- Lose：―
- 必要CAポイント：― PTS
- 目標タイム：―
- 備考：―

143
チーム：チームスポルティーバ
山口アツシ／ネタの魔術師
TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

MARK II IR-V

カタログ掲載ページ P122
- 車両重量 1551kg
- 最高出力 280ps/6200rpm
- 最大トルク 38.5kgm/2400rpm

- 出現場所：榛名／ヒルクライム
- 走行区間：7～2
- 出現条件：ライバル142を倒すと出現
- Win：―
- Lose：―
- 必要CAポイント：― PTS
- 目標タイム：―
- 備考：―

144
チーム：仏波エンターテイメント
上野康平／ヴィートルズ
RIVAL / SP battle

New Beetle

カタログ掲載ページ P125
- 車両重量 1290kg
- 最高出力 131ps/5200rpm
- 最大トルク 21.3kgm/3200rpm

- 出現場所：第二いろは坂／ダウンヒル
- 走行区間：7～4
- 出現条件：特別な条件はなし
- Win：―
- Lose：―
- 必要CAポイント：― PTS
- 目標タイム：―
- 備考：ライバル145を加えた1vs2のバトル

145
チーム：仏波エンターテイメント
中川順／ジャーマンポテト
RIVAL / SP battle

Golf GTI

カタログ掲載ページ P125
- 車両重量 1311kg
- 最高出力 188ps/5600rpm
- 最大トルク 27.3kgm/4400rpm

- 出現場所：第二いろは坂／ダウンヒル
- 走行区間：7～4
- 出現条件：特別な条件はなし
- Win：―
- Lose：―
- 必要CAポイント：― PTS
- 目標タイム：―
- 備考：ライバル144を加えた1vs2のバトル

146

チーム：仏波エンターテイメント

熊谷晋／ザワークラウト

Golf
GTI

カタログ掲載ページ	P125
車両重量	1253kg
最高出力	192ps/5600rpm
最大トルク	27.9kgm/4400rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル　走行区間 7～4
出現条件 ライバル144と145を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

147

チーム：首都高第一部隊

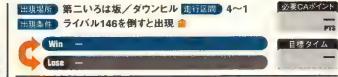
吉永隆一／物欲デスメタル

FTO
GP VERSION R

カタログ掲載ページ	P107
車両重量	1152kg
最高出力	226ps/7200rpm
最大トルク	24.7kgm/5600rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル　走行区間 4～1
出現条件 ライバル146を倒すと出現

Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

148

チーム：首都高第一部隊

高橋ナツコ／危険な不動産屋

LANCER EVOLUTION III
GSR

カタログ掲載ページ	P108
車両重量	1267kg
最高出力	292ps/6000rpm
最大トルク	38.9kgm/2800rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル　走行区間 4～1
出現条件 ライバル147を倒すと出現

Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

149

チーム：首都高第一部隊

北嶋祐司／パルサープラネッツ

GALANT
2.0 DOHC TURBO VR-4

カタログ掲載ページ	P107
車両重量	1398kg
最高出力	314ps/6000rpm
最大トルク	41.2kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル　走行区間 4～1
出現条件 ライバル148を倒すと出現

Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

150

チーム：首都高第一部隊

小山茂雄／Tクロス茂雄

GTO
TWIN TURBO MR

カタログ掲載ページ	—
車両重量	1714kg
最高出力	360ps/6000rpm
最大トルク	57.0kg/2400rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル　走行区間 4～1
出現条件 ライバル149を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

151

チーム：グルーブライツ

菅野健／スターレッター菅野

STARLET
3DOOR TURBO

カタログ掲載ページ	P118
車両重量	767kg
最高出力	130ps/6000rpm
最大トルク	18.4kgm/3200rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル　走行区間 9～1
出現条件 ライバル150を倒すと出現

Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル152と1vs2のバトル

152
チーム：グルーブライツ
浅見真吾／26時の赤目
RIVAL SP battle

STARLET GLANZA V

カタログ掲載ページ P118
車両重量 926kg
最高出力 160ps/6400rpm
最大トルク 19.3kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 9~1
出現条件 ライバル150を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 ライバル151を加えた1vs2のバトル

153
チーム：グルーブライツ
中村俊介／中村FX
TEAM LEADER RIVAL SP battle

COROLLA FX-GT

カタログ掲載ページ P118
車両重量 917kg
最高出力 144ps/6400rpm
最大トルク 18.6kgm/4000rpm

出現場所 第二いろは坂／ダウンヒル 走行区間 9~1
出現条件 ライバル151と152を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

154
チーム：誉田倶楽部
大田原幸司／カブリオスタイル
RIVAL SP battle

S2000

カタログ掲載ページ P104
車両重量 1315kg
最高出力 285ps/8000rpm
最大トルク 26.4kgm/7200rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5~9
出現条件 特別な条件はなし
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 ライバル155を加えた1vs2のバトル

155
チーム：誉田倶楽部
生島信次／ミッド爆音スタイル
TEAM LEADER RIVAL SP battle

NSX TYPE R

カタログ掲載ページ P105
車両重量 1229kg
最高出力 337ps/6800rpm
最大トルク 37.9kgm/5200rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5~9
出現条件 特別な条件はなし
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 ライバル154を加えた1vs2のバトル

156
チーム：ハーツオフメン
只見弘樹／RBの系譜
RIVAL SP battle

SKYLINE GTS-t

カタログ掲載ページ P112
車両重量 1340kg
最高出力 244ps/6000rpm
最大トルク 33.0kgm/3200rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5~9
出現条件 ライバル154と155を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

157
チーム：ハーツオフメン
山田健三／GTの系譜
RIVAL SP battle

SKYLINE GT-R V-spec II

カタログ掲載ページ P112
車両重量 1519kg
最高出力 323ps/6400rpm
最大トルク 44.4kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5~9
出現条件 ライバル156を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

158
チーム：ハーツオフメン
椎名透／Rの系譜
TEAM LEADER　RIVAL　SP battle

SKYLINE
GT-R V-spec

カタログ掲載ページ P111
車両重量 1573kg
最高出力 361ps/6800rpm
最大トルク 49.4kgm/4400rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5~9
出現条件 ライバル157を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

159
チーム：ヘイルマリー
アンジェラ／路上の魔術師
RIVAL　SP battle

IMPREZA
22B STi

カタログ掲載ページ P113
車両重量 1311kg
最高出力 319ps/5600rpm
最大トルク 45.7kgm/3600rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 1~6
出現条件 ライバル158を倒したあとの晴れの日に出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

160
チーム：ヘイルマリー
富田和志／マストボクサー4
TEAM LEADER　RIVAL　SP battle

LEGACY
B4 RSK

カタログ掲載ページ P115
車両重量 1496kg
最高出力 364ps/6400rpm
最大トルク 46.2kgm/4800rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 1~6
出現条件 ライバル159を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

161
チーム：ALL4LOVE
奥田実／いろは坂野猿
RIVAL　SP battle

ALTEZZA
RS 200

カタログ掲載ページ P121
車両重量 1367kg
最高出力 235ps/7200rpm
最大トルク 26.1kgm/6000rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 1~9
出現条件 ライバル072を倒したあとの雨の日に出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

162
チーム：ALL4LOVE
岡本真吉／もみじスラッシュ
RIVAL　SP battle

CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE

カタログ掲載ページ P121
車両重量 1152kg
最高出力 205ps/7200rpm
最大トルク 21.6kgm/6400rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 1~9
出現条件 ライバル161を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win —
Lose —
目標タイム —
備考 —

163
チーム：ALL4LOVE
豊岡哲／中善寺の水深
TEAM LEADER　RIVAL　SP battle

SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R

カタログ掲載ページ P122
車両重量 1459kg
最高出力 368ps/6000rpm
最大トルク 49.2kgm/4800rpm

出現場所 第二いろは坂／ヒルクライム 走行区間 1~9
出現条件 ライバル162を倒すと出現
必要CAポイント — PTS
Win ENGINE LEVEL2
Lose LEVEL2以上のパーツが718,000CP
目標タイム —
備考 —

164
チーム：ダウンヒルガイ
小早川哲／ダウンヒル野郎2号
RIVAL SP battle

TRUENO GT-APEX

カタログ掲載ページ P119
車両重量 976kg
最高出力 213ps/6800rpm
最大トルク 24.0kgm/5600rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 1～9
出現条件 ライバル078～082を倒したあとの雪の金、土、日曜日に出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

165
チーム：ダウンヒルガイ
今井勉／ダウンヒル野郎3号
RIVAL SP battle

TRUENO GT-APEX

カタログ掲載ページ P119
車両重量 978kg
最高出力 213ps/6800rpm
最大トルク 24.0kgm/5600rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 1～9
出現条件 ライバル164を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

166
チーム：ダウンヒルガイ
三宅晴彦／ダウンヒル野郎4号
RIVAL SP battle

LEVIN GT-APEX

カタログ掲載ページ P119
車両重量 978kg
最高出力 213ps/6800rpm
最大トルク 24.0kgm/5600rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 1～9
出現条件 ライバル165を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 —

167
チーム：ダウンヒルガイ
高柳寛／ダウンヒル野郎5号
RIVAL SP battle

TRUENO GT-APEX

カタログ掲載ページ P119
車両重量 978kg
最高出力 213ps/6800rpm
最大トルク 24.0kgm/5600rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 1～9
出現条件 ライバル166を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル168を加えた1vs2のバトル

168
チーム：ダウンヒルガイ
小早川悟／ダウンヒル野郎1号
TEAM LEADER　RIVAL SP battle

LEVIN GT-APEX

カタログ掲載ページ P119
車両重量 979kg
最高出力 213ps/6800rpm
最大トルク 24.0kgm/5600rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 1～9
出現条件 ライバル166を倒すと出現
Win SUSPENTION LEVEL5
Lose LEVEL5以上のパーツか661,500CP
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル167を加えた1vs2のバトル

169
チーム：シックスティーセカンス
中川直人／湾岸の凶
RIVAL SP battle

ALTEZZA RS 200

カタログ掲載ページ P121
車両重量 1429kg
最高出力 235ps/7200rpm
最大トルク 26.0kgm/6000rpm

出現場所 表六甲／ダウンヒル　走行区間 4～9
出現条件 ライバル078～082を倒すと出現
Win —
Lose —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —
備考 ライバル170を加えた1vs2のバトル

170
チーム：シックスティーセカンズ
中村智陽／フリップペッパー
RIVAL SP battle

SIERRA
RS COSWORTH

カタログ掲載ページ P124
- 車両重量 1241kg
- 最高出力 260ps/6000rpm
- 最大トルク 36.2kgm/4400rpm

- 出現場所 表六甲／ダウンヒル
- 走行区間 4～9
- 出現条件 ライバル078～082を倒すと出現
- Win —
- Lose —
- 必要CAポイント — PTS
- 目標タイム —
- 備考 ライバル169を加えた1vs2のバトル

171
チーム：シックスティーセカンズ
唐沢大富／ルーザーMJ
RIVAL SP battle

180SX
TYPE X

カタログ掲載ページ P110
- 車両重量 1228kg
- 最高出力 250ps/6000rpm
- 最大トルク 35.3kgm/3600rpm

- 出現場所 表六甲／ダウンヒル
- 走行区間 4～9
- 出現条件 ライバル169と170を倒すと出現
- Win —
- Lose —
- 必要CAポイント — PTS
- 目標タイム —
- 備考 —

172
チーム：シックスティーセカンズ
菊池直子／アイラブマーチ
RIVAL SP battle

MARCH
12C

カタログ掲載ページ P109
- 車両重量 900kg
- 最高出力 100ps/5200rpm
- 最大トルク 14.9kgm/3200rpm

- 出現場所 表六甲／ダウンヒル
- 走行区間 4～9
- 出現条件 ライバル171を倒すと出現
- Win —
- Lose —
- 必要CAポイント — PTS
- 目標タイム —
- 備考 —

173
チーム：シックスティーセカンズ
菊池可奈子／珠玉チャイルド
TEAM LEADER
RIVAL SP battle

LEGACY
B4 RSK

カタログ掲載ページ P115
- 車両重量 1524kg
- 最高出力 364ps/6400rpm
- 最大トルク 46.2kgm/4800rpm

- 出現場所 表六甲／ダウンヒル
- 走行区間 4～9
- 出現条件 ライバル172を倒すと出現
- Win —
- Lose —
- 必要CAポイント — PTS
- 目標タイム —
- 備考 —

174
チーム：Pride Racing
山田邦雄／宇土のみかん号
RIVAL SP battle

RX-7
TYPE RS

カタログ掲載ページ P106
- 車両重量 1280kg
- 最高出力 314ps/6400rpm
- 最大トルク 40.4kgm/4000rpm

- 出現場所 表六甲／ヒルクライム
- 走行区間 8～2
- 出現条件 ライバル088～091を倒すと出現
- Win —
- Lose —
- 必要CAポイント — PTS
- 目標タイム —
- 備考 —

175
チーム：Pride Racing
松下準／熊本ドリフト魂
RIVAL SP battle

RX-7
TYPE RS

カタログ掲載ページ P106
- 車両重量 1303kg
- 最高出力 314ps/6400rpm
- 最大トルク 40.4kg/4000rpm

- 出現場所 表六甲／ヒルクライム
- 走行区間 8～2
- 出現条件 ライバル174を倒すと出現
- Win —
- Lose —
- 必要CAポイント — PTS
- 目標タイム —
- 備考 —

176
チーム：Pride Racing
林田一博／俵山の鬼
RIVAL / SP battle

RX-7 TYPE RS
カタログ掲載ページ P106
車両重量 1288kg
最高出力 305ps/6400rpm
最大トルク 39.2kgm/4000rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 8〜2
出現条件 ライバル175を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

177
チーム：Pride Racing
高橋巌／Mr.ノーフィアー
TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

RX-7 TYPE RS
カタログ掲載ページ P106
車両重量 1307kg
最高出力 319ps/6400rpm
最大トルク 39.5kgm/4400rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 8〜2
出現条件 ライバル176を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

178
チーム：カラーミーバッド
岡島政夫／FR信徒4号
RIVAL / SP battle

FAIRLADY Z 300ZX 2SEATER VERSION S TWIN TURBO
カタログ掲載ページ P113
車両重量 1553kg
最高出力 359ps/6400rpm
最大トルク 51.9kgm/3600rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 9〜1
出現条件 ライバル177を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

179
チーム：カラーミーバッド
熊川実／おむすび偏愛舎弐
TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

RX-7 TYPE RS
カタログ掲載ページ P106
車両重量 1298kg
最高出力 316ps/6400rpm
最大トルク 39.1kgm/4400rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 9〜1
出現条件 ライバル178を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

180
チーム：ホットポテト
atsuko／弾丸セクシークイーン
RIVAL / SP battle

LEGACY BLITZEN
カタログ掲載ページ P115
車両重量 1548kg
最高出力 338ps/6400rpm
最大トルク 42.0kgm/4400rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 8〜4
出現条件 ライバル093〜095をすべて倒すと出現
Win —
Lose —
備考 ライバル181を加えた1vs2のバトル
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

181
チーム：ホットポテト
遠野智明／ファイナルバージョン
TEAM LEADER / RIVAL / SP battle

NSX TYPE R
カタログ掲載ページ P104
車両重量 1324kg
最高出力 316ps/6800rpm
最大トルク 37.5kgm/3600rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 8〜4
出現条件 ライバル093〜095をすべて倒すと出現
Win —
Lose —
備考 ライバル180を加えた1vs2のバトル
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

182
チーム：F.F.B.
岡田宗一／ナニワスタイル
TEAM　RIVAL　SP battle

SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R

カタログ掲載ページ P122
車両重量 1552kg
最高出力 345ps/6000rpm
最大トルク 46.6kgm/3600rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 7～2
出現条件 ライバル181を倒したあとの雪の日、金、土曜日に出現
Win —
Lose —
備考 ライバル183を加えた1vs2のバトル
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

183
チーム：F.F.B.
戸田正利／十三夜遊び隊
TEAM LEADER　TEAM　RIVAL　SP battle

SUPRA
RZ

カタログ掲載ページ P122
車両重量 1553kg
最高出力 359ps/5600rpm
最大トルク 60.0kgm/3600rpm

出現場所 表六甲／ヒルクライム　走行区間 7～2
出現条件 ライバル181を倒したあとの雪の日、金、土曜日に出現
Win ENGINE LEVEL5
Lose LEVEL5以上のパーツか2,835,000CP
備考 ライバル182を加えた1vs2のバトル
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

184
チーム：エンペラー
岩城清次／パターン2
emperor　RIVAL　SP battle

LANCER EVOLUTION VII
GSR

カタログ掲載ページ P108
車両重量 1463kg
最高出力 417ps/6800rpm
最大トルク 56.7kgm/3600rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間 1～6
出現条件 特別な条件はなし
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

185
チーム：エンペラー
藤崎晴彦／アスファルトの嘆き
emperor　RIVAL　SP battle

LANCER EVOLUTION VI
GSR TOMMI MAKINEN EDITION SPECIAL COLORING PACKAGE

カタログ掲載ページ P108
車両重量 1419kg
最高出力 415ps/6800rpm
最大トルク 55.3kgm/3200rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間 1～6
出現条件 ライバル184を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

186
チーム：エンペラー
須藤京二／ミスファイヤ京二
TEAM LEADER　emperor　RIVAL　SP battle

LANCER EVOLUTION III
GSR

カタログ掲載ページ P108
車両重量 1263kg
最高出力 394ps/6800rpm
最大トルク 44.4kgm/3600rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間 1～6
出現条件 ライバル185を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

187
チーム：ゴッズフェバリット
小島金治／ビンテージスタイル
RIVAL　SP battle

MINI
COOPER S

カタログ掲載ページ P125
車両重量 1217kg
最高出力 226ps/6400rpm
最大トルク 29.5kgm/4400rpm

出現場所 第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間 2～9
出現条件 ライバル186を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

188
チーム：ゴッズフェバリット
大山啓次／コスワースマスター
TEAM LEADER　RIVAL　SP battle

SIERRA
RS COSWORTH

カタログ掲載ページ	P124
車両重量	1214kg
最高出力	284ps/6000rpm
最大トルク	36.3kgm/4800rpm

出現場所　第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間　2〜9
出現条件　ライバル187を倒すと出現
Win　―
Lose　―
備考　―
必要CAポイント　― PTS
目標タイム　―

189
チーム：3メンオンワックス
内海卓也／ハマの白豹
RIVAL　SP battle

SKYLINE
300GT-8

カタログ掲載ページ	P112
車両重量	1606kg
最高出力	342ps/6400rpm
最大トルク	42.4kgm/5200rpm

出現場所　第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間　1〜9
出現条件　ライバル188を倒すと出現
Win　―
Lose　―
備考　―
必要CAポイント　― PTS
目標タイム　―

190
チーム：3メンオンワックス
伊藤一康／Sの伝説
RIVAL　SP battle

FAIRLADY Z
VERSION ST

カタログ掲載ページ	P112
車両重量	1503kg
最高出力	351ps/6400rpm
最大トルク	43.4kgm/5200rpm

出現場所　第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間　1〜9
出現条件　ライバル189を倒すと出現
Win　―
Lose　―
備考　―
必要CAポイント　― PTS
目標タイム　―

191
チーム：3メンオンワックス
小見川一／街道のオオカミ
TEAM LEADER　RIVAL　SP battle

EUROPE SPECIAL

カタログ掲載ページ	P124
車両重量	719kg
最高出力	161ps/6800rpm
最大トルク	18.6kgm/6000rpm

出現場所　第一いろは坂／ダウンヒル　走行区間　1〜9
出現条件　ライバル190を倒すと出現
Win　―
Lose　―
備考　―
必要CAポイント　― PTS
目標タイム　―

192
チーム：イグジビット
栗田健太／SR維新軍
RIVAL　SP battle

PULSAR
GTI-R

カタログ掲載ページ	P110
車両重量	1242kg
最高出力	293ps/6400rpm
最大トルク	37.1kgm/4400rpm

出現場所　第一いろは坂／ヒルクライム　走行区間　8〜3
出現条件　特別な条件はなし
Win　―
Lose　―
備考　―
必要CAポイント　― PTS
目標タイム　―

193
チーム：イグジビット
保一／メタルホイチ
TEAM LEADER　RIVAL　SP battle

IMPREZA
WRX STI

カタログ掲載ページ	P113
車両重量	1471kg
最高出力	338ps/6400rpm
最大トルク	48.8kgm/4000rpm

出現場所　第一いろは坂／ヒルクライム　走行区間　8〜3
出現条件　ライバル192を倒すと出現
Win　―
Lose　―
備考　―
必要CAポイント　― PTS
目標タイム　―

194
チーム：パワーインナンバース
花田義郎／アテーサ花田
RIVAL SP battle

SKYLINE GT-R V-spec

カタログ掲載ページ P111
車両重量 1598kg
最高出力 356ps/6800rpm
最大トルク 48.7kgm/4400rpm

出現場所 第一いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5〜3
出現条件 ライバル107と193を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

195
チーム：パワーインナンバース
湯島紀夫／GT湯島
TEAM LEADER
RIVAL SP battle

SKYLINE GT-R V-spec II

カタログ掲載ページ P111
車両重量 1594kg
最高出力 397ps/7200rpm
最大トルク 53.5kgm/4400rpm

出現場所 第一いろは坂／ヒルクライム 走行区間 5〜3
出現条件 ライバル194を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

196
チーム：TRAIN-TEE5:7
沢田俊樹／ヘビーマンモス
RIVAL SP battle

GTO TWIN TURBO MR

カタログ掲載ページ —
車両重量 1727kg
最高出力 389ps/6000rpm
最大トルク 57.2kgm/3200rpm

出現場所 第一いろは坂／ヒルクライム 走行区間 8〜3
出現条件 ライバル195を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

197
チーム：TRAIN-TEE5:7
城島正和／ギガヘビーチャンプ
TEAM LEADER
RIVAL SP battle

GTO TWIN TURBO MR

カタログ掲載ページ —
車両重量 1718kg
最高出力 357ps/6000rpm
最大トルク 55.4kgm/3200rpm

出現場所 第一いろは坂／ヒルクライム 走行区間 8〜3
出現条件 ライバル196を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

198
チーム：トウケナッツ
仲寛太／ブイテック党党員3
RIVAL SP battle

NSX TYPE R

カタログ掲載ページ P105
車両重量 1221kg
最高出力 350ps/7200rpm
最大トルク 37.2kgm/5600rpm

出現場所 第一いろは坂／ヒルクライム 走行区間 8〜2
出現条件 ライバル197を倒したあとの雨の日に出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

199
チーム：トウケナッツ
久川均／ブイテック党党員4
TEAM LEADER
RIVAL SP battle

NSX TYPE R

カタログ掲載ページ P104
車両重量 1261kg
最高出力 350ps/7200rpm
最大トルク 38.6kgm/5200rpm

出現場所 第一いろは坂／ヒルクライム 走行区間 8〜2
出現条件 ライバル198を倒すと出現
Win —
Lose —
備考 —
必要CAポイント — PTS
目標タイム —

Test & Race Data

スポンサーテスト・カテゴリーレースデータ

スポンサーテストデータの見方

1 ナンバー / スポンサー名

スポンサーの名前。

2 扱いパーツ / 契約金

契約することで提供されるパーツと契約料。

3 テストコース

テストが行なわれるコースと走行区間、使用する車種名。

4 出現条件とクリア条件

テストを出現させるための条件と合格するための条件。

5 バトル方式

そのテストでのバトル方式。

カテゴリーレースデータの見方

1 プレイ条件

そのレベルをプレイするための条件

2 レースの詳細

カテゴリーの名称と走行区間、1位を獲得するために必要なCAポイントと賞金額。

Test No.00 エンタイ

扱いパーツ/契約金 AIR CLEANER LV3 / 25,000CP

コース	榛名/ダウンヒル
走行区間	1~9
使用車種	180SX
出現条件	箱根をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	SILVIA(S15)に勝利する

Test No.01 BSS

扱いパーツ/契約金 TIRE LV3 / 25,000CP

コース	榛名/ダウンヒル
走行区間	1~9
使用車種	PULSAR GTI-R
出現条件	箱根をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	CAポイントを100,000ポイント以上獲得する

Test No.02 レイズン

扱いパーツ/契約金 COOLING MODULE LV3 / 25,000CP

コース	榛名/ダウンヒル
走行区間	9~1
使用車種	MIRAGE
出現条件	箱根をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	CAポイントを85,000ポイント以上獲得する

Test No.03 オルティア

扱いパーツ/契約金 LSD 1.5WAY LV1 / 25,000CP

コース	第二いろは坂/ヒルクライム
走行区間	2~9
使用車種	CR-X
出現条件	榛名をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	ATENZAに勝利する

Test No.04 星崎インパラ

扱いパーツ/契約金 CLUTCH/DIFF LV3 / 25,000CP

コース	第二いろは坂/ヒルクライム
走行区間	1~9
使用車種	FTO
出現条件	榛名をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	5分7秒666以内にゴールする

Test No.05 柿木レーシング

扱いパーツ/契約金 LSD 2WAY LV1 / 55,000CP

- コース 表六甲/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 180SX
- 出現条件 第二いろは坂をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 IMPREZA WAGON WRXに勝利する

SP battle

Test No.06 中央パワード

扱いパーツ/契約金 SUSPENTION LV3 / 55,000CP

- コース 表六甲/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 SILVIA(PS13)
- 出現条件 第二いろは坂をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 MR2 GTに勝利する

SP battle

Test No.07 プリッツ

扱いパーツ/契約金 BRAKE LV3 / 55,000CP

- コース 表六甲/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 PRELUDE
- 出現条件 第二いろは坂をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 CAポイントを50,000ポイント以上獲得する

CA battle

Test No.08 タコツボ

扱いパーツ/契約金 REINFORCE LV3 / 55,000CP

- コース 表六甲/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 CIVIC(EG6)
- 出現条件 第二いろは坂をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 SKYLINE(ER34)に勝利する

SP battle

Test No.09 ブライトン

扱いパーツ/契約金 WEIGHT DOWN LV3 / 55,000CP

- コース 表六甲/ヒルクライム　走行区間 9~1　使用車種 LANCER EVOLUTION Ⅲ
- 出現条件 第二いろは坂をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 CAポイントを65,000ポイント以上獲得する

CA battle

Test No.10 OZE

扱いパーツ/契約金 ENGINE LV3 / 62,000CP

- コース 第二いろは坂/ヒルクライム　走行区間 1~9　使用車種 EUNOS ROADSTER
- 出現条件 ライバル068か077を倒すと昼間の第二いろは坂に現われる
- クリア条件 5分16秒266以内にゴールする

TA battle

Test No.11 ミュー企画

扱いパーツ/契約金 MUFFLER LV3 / 60,000CP

- コース 第二いろは坂/ダウンヒル　走行区間 9~1　使用車種 PULSAR GTI-R
- 出現条件 ライバル068か077を倒すと昼間の第二いろは坂に現われる
- クリア条件 ALTEZZAに勝利する

SP battle

Test No.12 ZEROレーシング

扱いパーツ/契約金 MISSION LV3 / 55,000CP

- コース 表六甲/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 SKYLINE(ER34)
- 出現条件 第二いろは坂をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 CAポイントを60,000ポイント以上獲得する

CA battle

Test No.13 タルガトップ

扱いパーツ/契約金 LSD 1WAY LV2 / 55,000CP

- コース 表六甲/ヒルクライム　走行区間 9~1　使用車種 SKYLINE GT-R(BNR34)
- 出現条件 第二いろは坂をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 CAポイントを50,000ポイント以上獲得する

CA battle

Test No.14 スピードライセンス

扱いパーツ/契約金 LSD 1.5WAY LV2 / 120,000CP

- コース 表六甲/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 IMPREZA WAGON
- 出現条件 ライバル068か077を倒すと昼間の表六甲に現われる
- クリア条件 2分58秒916以内にゴールする

TA battle

Test No.15 マインドコントロール

扱いパーツ/契約金 LSD 2WAY LV2 / 120,000CP

- コース 表六甲/ヒルクライム　走行区間 9~1　使用車種 LANCER EVOLUTION Ⅵ
- 出現条件 ライバル068か077を倒すと昼間の表六甲に現われる
- クリア条件 LANCER EVOLUTION Ⅵに勝利する

SP battle

Test No.16 グラフィティアート
扱いパーツ/契約金 MUFFLER LV4 / 200,000CP

コース 榛名/ダウンヒル 走行区間 1〜9 使用車種 ACCORD EURO R

出現条件 ライバル068か077を倒したあとの、雨の日に現われる

クリア条件 S2000に勝利する

SP battle

Test No.17 限界
扱いパーツ/契約金 AIR CLEANER LV4 / 156,000CP

コース 箱根/ヒルクライム 走行区間 1〜9 使用車種 LANCER EVOLUTION Ⅲ

出現条件 ライバル068か077を倒すと現われる

クリア条件 CAポイントを80,000ポイント以上獲得する

CP battle

Test No.18 ハルマゲ
扱いパーツ/契約金 COOLING MODULE LV4 / 185,000CP

コース 表六甲/ヒルクライム 走行区間 9〜1 使用車種 IMPREZA 22B

出現条件 ライバル068か077を倒すと現われる

クリア条件 CAポイントを60,000ポイント以上獲得する

CP battle

Test No.19 ホークスポーツ
扱いパーツ/契約金 CLUTCH/DIFF LV4 / 205,000CP

コース 第一いろは坂/ダウンヒル 走行区間 1〜8 使用車種 RX-7 (FD3S)

出現条件 ライバル068か077を倒したあとの、晴れの日に現われる

クリア条件 RX-7 (FD3S) に勝利する

SP battle

Test No.20 ブラボー
扱いパーツ/契約金 SUSPENTION LV4 / 155,000CP

コース 榛名/ヒルクライム 走行区間 9〜1 使用車種 SKYLINE GT-R (BNR34)

出現条件 ライバル068か077を倒したあとの、晴れの日に現われる

クリア条件 SKYLINE (BNR34) に勝利する

SP battle

Test No.21 HKK
扱いパーツ/契約金 BRAKE LV4 / 120,000CP

コース 表六甲/ダウンヒル 走行区間 1〜9 使用車種 MARCH R

出現条件 ライバル068か077を倒すと昼間の表六甲に現われる

クリア条件 PULSAR GTI-Rに勝利する

SP battle

Test No.22 ヴェルシュタイン
扱いパーツ/契約金 REINFORCE LV4 / 120,000CP

コース 表六甲/ヒルクライム 走行区間 9〜1 使用車種 GALANT VR-4

出現条件 ライバル068か077を倒すと昼間の表六甲に現われる

クリア条件 CAポイントを60,000ポイント以上獲得する

CP battle

Test No.23 グランツ
扱いパーツ/契約金 WEIGHT DOWN LV4 / 238,000CP

コース 表六甲/ダウンヒル 走行区間 1〜9 使用車種 STARION GSR

出現条件 ライバル068か077を倒したあとの、晴れの日に現われる

クリア条件 SKYLINE GT-R (BNR34) に勝利する

SP battle

Test No.24 エンドレスレイン
扱いパーツ/契約金 AIR CLEANER LV5 / 200,000CP

コース 第一いろは坂/ヒルクライム 走行区間 9〜1 使用車種 S2000

出現条件 ライバル087か097を倒すと現われる

クリア条件 4分49秒133以内にゴールする

TA battle

Test No.25 ワタナベ
扱いパーツ/契約金 COOLING MODULE LV5 / 235,000CP

コース 第一いろは坂/ヒルクライム 走行区間 8〜1 使用車種 IMPREZA WRX STi VER Ⅵ

出現条件 ライバル087か097を倒すと現われる

クリア条件 CAポイントを80,000ポイント以上獲得する

CP battle

Test No.26 TDR
扱いパーツ/契約金 LSD 1WAY LV3 / 80,000CP

コース 第一いろは坂/ダウンヒル 走行区間 1〜9 使用車種 MR2 1.6G

出現条件 表六甲をクリアするとタイアップスポンサーに登録される

クリア条件 CAポイントを57,000ポイント以上獲得する

CP battle

Test No.27 カバヤ

扱いパーツ/契約金 LSD 1.5WAY LV3 / 80,000CP

- コース 第一いろは坂/ダウンヒル　走行区間 1~8　使用車種 ALTEZZA
- 出現条件 表六甲をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 FAIRLADY Z VERSION STに勝利する

Test No.28 トラクター

扱いパーツ/契約金 LSD 2WAY LV3 / 175,000CP

- コース 第一いろは坂/ヒルクライム　走行区間 1~7　使用車種 LEGACY BLITZEN
- 出現条件 ライバル087か097を倒したあとの、晴れの日に現われる
- クリア条件 LEGACY BLITZENに勝利する

Test No.29 ブローオフ

扱いパーツ/契約金 REINFORCE LV5 / 175,000CP

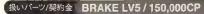
- コース 箱根/ヒルクライム　走行区間 1~9　使用車種 CIVIC (EK9)
- 出現条件 ライバル087か097を倒したあとの、晴れの日に現われる
- クリア条件 S2000に勝利する

Test No.30 バックファイヤタイヤ

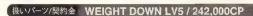
扱いパーツ/契約金 TIRE LV4 / 80,000CP

- コース 第一いろは坂/ヒルクライム　走行区間 7~1　使用車種 RX-7 (FD3S)
- 出現条件 表六甲をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 RX-7 (FD3S) に勝利する

Test No.31 山本エンジニアリング

扱いパーツ/契約金 BRAKE LV5 / 150,000CP

- コース 第一いろは坂/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 LANCER EVOLUTION Ⅵ
- 出現条件 ライバル087か097を倒したあとの、雨の日に現われる
- クリア条件 LANCER EVOLUTION Ⅶに勝利する

Test No.32 V.Speed

扱いパーツ/契約金 WEIGHT DOWN LV5 / 242,000CP

- コース 第一いろは坂/ヒルクライム　走行区間 7~1　使用車種 SKYLINE GT-R (BNR32)
- 出現条件 ライバル087か097を倒したあとの、晴れの日に現われる
- クリア条件 SKYLINE GT-R (BCNR33) に勝利する

Test No.33 シュタイナー

扱いパーツ/契約金 MUFFLER LV6 / 240,000CP

- コース 箱根/ダウンヒル　走行区間 7~1　使用車種 SUPRA (JZA80)
- 出現条件 ライバル077を倒したあとの、1、3週目の晴れの日に現われる
- クリア条件 NSX (NA1) に勝利する

Test No.34 ニューイヤータイヤ

扱いパーツ/契約金 TIRE LV5 / 80,000CP

- コース 第一いろは坂/ヒルクライム　走行区間 7~1　使用車種 LANCER EVOLUTION Ⅶ
- 出現条件 表六甲をクリアするとタイアップスポンサーに登録される
- クリア条件 IMPREZA WRX STiに勝利する

Test No.35 ディアブロ

扱いパーツ/契約金 MUFFLER LV7 / 248,000CP

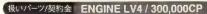
- コース 第一いろは坂/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 LEGACY RS
- 出現条件 ライバル087か097を倒すと現われる
- クリア条件 LANCER EVOLUTION Ⅶに勝利する

Test No.36 WRS-G

扱いパーツ/契約金 MUFFLER LV8 / 295,000CP

- コース 榛名/ダウンヒル　走行区間 1~9　使用車種 INTEGRA (DC5)
- 出現条件 ライバル087か097を倒したあとの、1週目の雨の日に現われる
- クリア条件 CAポイントを135,000ポイント以上獲得する

Test No.37 サイドバイサイド

扱いパーツ/契約金 ENGINE LV4 / 300,000CP

- コース 箱根/ダウンヒル　走行区間 9~1　使用車種 FOCUS
- 出現条件 ライバル087か097を倒したあとの、2、4週目の雨の日に現われる
- クリア条件 ELISEに勝利する

【箱根】Category Race

プレイ条件

はじめからプレイ可能

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル9～8	9,800POINT	60,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル9～7	9,800POINT	60,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル7	4,100POINT	40,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル7	4,100POINT	40,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル7	4,100POINT	40,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル4～2	9,000POINT	80,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル4～2	9,000POINT	80,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル4～2	9,000POINT	80,000CP

プレイ条件

箱根LEVEL1の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル6～4	11,000POINT	140,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル6～4	11,000POINT	140,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル9	4,200POINT	120,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル9	4,200POINT	120,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル9	4,200POINT	120,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル9～5	30,000POINT	160,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル9～5	32,000POINT	160,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル9～5	32,000POINT	160,000CP

プレイ条件

箱根LEVEL2の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル5～2	18,000POINT	220,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル5～2	18,000POINT	220,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム1～3	15,000POINT	200,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム1～3	15,000POINT	200,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム1～3	15,000POINT	200,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5～1	31,000POINT	240,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム1～7	35,000POINT	240,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム1～7	35,000POINT	240,000CP

プレイ条件

箱根をクリアし、箱根LEVEL3の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル9～6	32,000POINT	300,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル9～6	32,000POINT	300,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム4～6	13,800POINT	280,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム4～6	13,800POINT	280,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム4～6	13,800POINT	280,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5～1	35,000POINT	320,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル5～1	44,000POINT	320,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル5～1	44,000POINT	320,000CP

プレイ条件

箱根LEVEL4での3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム1～5	32,000POINT	380,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム1～5	32,000POINT	380,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル1	10,000POINT	360,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル1	10,000POINT	360,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル1	10,000POINT	360,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル9～1	76,000POINT	400,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム1～9	46,000POINT	400,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム1～9	46,000POINT	400,000CP

プレイ条件

すべてのコースのLEVEL5で、それぞれ3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル5～3	36,000POINT	4,000,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル5～3	36,000POINT	4,000,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル1	12,200POINT	3,500,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル1	12,200POINT	3,500,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル1	12,200POINT	3,500,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル9～1	101,000POINT	5,000,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル9～1	101,000POINT	5,000,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル9～1	101,000POINT	5,000,000CP

Category Race【榛名】

プレイ条件

箱根をクリアする

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル7	12,000POINT	120,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル7	12,000POINT	120,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム9	11,000POINT	80,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム9	11,000POINT	80,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム9	11,000POINT	80,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~3	15,000POINT	160,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~3	15,000POINT	160,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~3	15,000POINT	160,000CP

プレイ条件

榛名LEVEL1の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル8~9	18,600POINT	280,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル8~9	18,600POINT	280,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル8	12,000POINT	240,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル8	12,000POINT	240,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル8	12,000POINT	240,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~5	42,000POINT	320,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム7~6	42,000POINT	320,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム7~6	24,000POINT	320,000CP

プレイ条件

榛名LEVEL2の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム3~2	17,000POINT	440,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム3~2	17,000POINT	440,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル1	12,800POINT	400,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル1	12,800POINT	400,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル1	12,800POINT	400,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5~9	70,000POINT	480,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル4~9	70,000POINT	480,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル4~9	70,000POINT	480,000CP

プレイ条件

榛名をクリアし、榛名LEVEL3の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム8~5	40,000POINT	600,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム8~5	40,000POINT	600,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル4~6	34,000POINT	560,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル4~6	34,000POINT	560,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル4~6	34,000POINT	560,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5~9	75,000POINT	640,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム9~3	75,000POINT	640,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム9~3	75,000POINT	640,000CP

プレイ条件

榛名LEVEL4の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル6~8	46,000POINT	760,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル6~8	46,000POINT	760,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル8	16,000POINT	720,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル8	16,000POINT	720,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル8	16,000POINT	720,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~9	90,000POINT	800,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~9	90,000POINT	800,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~9	90,000POINT	800,000CP

プレイ条件

すべてのコースのLEVEL5で、それぞれ3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル2~7	95,000POINT	4,000,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル2~7	95,000POINT	4,000,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル8	18,000POINT	3,500,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル8	18,000POINT	3,500,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル8	18,000POINT	3,500,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~9	154,000POINT	5,000,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム9~1	146,800POINT	5,000,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム9~1	146,800POINT	5,000,000CP

【第二いろは坂】Category Race

プレイ条件

榛名をクリアする

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル6~5	24,800POINT	200,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル6~5	24,800POINT	200,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル9~8	16,000POINT	140,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル9~8	16,000POINT	140,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル9~8	16,000POINT	140,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル9~5	68,000POINT	260,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム1~5	31,000POINT	260,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム1~5	31,000POINT	260,000CP

プレイ条件

第二いろは坂LEVEL1の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル3~1	28,800POINT	440,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル3~1	28,800POINT	440,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル1	8,800POINT	380,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル1	8,800POINT	380,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル1	8,800POINT	380,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル9~5	78,000POINT	500,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル5~1	45,000POINT	500,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル5~1	45,000POINT	500,000CP

プレイ条件

第二いろは坂LEVEL2の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル6~3	48,000POINT	680,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル6~3	48,000POINT	680,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム1~3	26,000POINT	620,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム1~3	26,000POINT	620,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム1~3	26,000POINT	620,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5~1	52,000POINT	740,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム4~9	70,000POINT	740,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム4~9	70,000POINT	740,000CP

プレイ条件

第二いろは坂LEVEL3の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム1~3	25,000POINT	920,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム1~3	25,000POINT	920,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル1	10,000POINT	860,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル1	10,000POINT	860,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル1	10,000POINT	860,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5~1	57,000POINT	980,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル9~1	110,000POINT	980,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル9~1	110,000POINT	980,000CP

プレイ条件

第二いろは坂をクリアし、第二いろは坂LEVEL4の3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム7~8	24,000POINT	1,160,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム7~8	24,000POINT	1,160,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル6~5	46,000POINT	1,100,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル6~5	46,000POINT	1,100,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル6~5	46,000POINT	1,100,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル7~2	90,000POINT	1,220,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム1~9	106,000POINT	1,220,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム1~9	106,000POINT	1,220,000CP

プレイ条件

すべてのコースのLEVEL5で、それぞれ3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル7~4	84,000POINT	4,000,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル7~4	84,000POINT	4,000,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル2~1	31,000POINT	3,500,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル2~1	31,000POINT	3,500,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル2~1	31,000POINT	3,500,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル9~1	158,000POINT	5,000,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル9~1	158,000POINT	5,000,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル9~1	158,000POINT	5,000,000CP

Category Race【表六甲】

プレイ条件
第二いろは坂を
クリアする

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル1~3	30,000POINT	300,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル1~4	24,000POINT	300,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム9~8	9,000POINT	220,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム9~8	9,000POINT	220,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム9~8	9,000POINT	220,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~5	28,000POINT	380,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~5	24,000POINT	380,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~5	24,000POINT	380,000CP

プレイ条件
表六甲LEVEL1の3種類
以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム7~4	18,000POINT	620,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム7~4	18,000POINT	620,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム8~7	10,000POINT	540,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム8~7	10,000POINT	540,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム8~7	10,000POINT	540,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~5	36,000POINT	700,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム9~3	29,000POINT	700,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム9~3	29,000POINT	700,000CP

プレイ条件
表六甲LEVEL2の3種類
以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル8~9	14,000POINT	940,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル8~9	14,000POINT	940,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル6	5,500POINT	860,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル6	5,500POINT	860,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル6	5,500POINT	860,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5~9	23,000POINT	1,020,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル5~9	31,000POINT	1,020,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル5~9	31,000POINT	1,020,000CP

プレイ条件
表六甲LEVEL3の3種類
以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル6~8	22,000POINT	1,260,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル6~8	22,000POINT	1,260,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル7	5,000POINT	1,180,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル7	5,000POINT	1,180,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル7	5,000POINT	1,180,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル6~9	30,000POINT	1,340,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム9~1	56,800POINT	1,340,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム9~1	56,800POINT	1,340,000CP

プレイ条件
表六甲をクリアし、表六
甲LEVEL4の3種類以上
のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム9~5	31,000POINT	1,580,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム9~5	31,000POINT	1,580,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル6	7,000POINT	1,500,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル6	7,000POINT	1,500,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル6	7,000POINT	1,500,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~7	51,000POINT	1,660,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~7	56,000POINT	1,660,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~7	56,000POINT	1,660,000CP

プレイ条件
すべてのコースのLEVEL5
で、それぞれ3種類以上
のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル6~9	41,000POINT	4,000,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル6~9	41,000POINT	4,000,000CP
FF ATTACKER ※1	ヒルクライム7~6	11,000POINT	3,500,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム7~6	11,000POINT	3,500,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム7~6	11,000POINT	3,500,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~9	97,000POINT	5,000,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~9	97,000POINT	5,000,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~9	97,000POINT	5,000,000CP

※1雨天時は走行区間：ダウンヒル9、クリアCAポイント：4,600POINT、賞金は同じ。

【第一いろは坂】Category Race

プレイ条件
表六甲をクリアする

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル1~3	30,000POINT	400,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル1~3	30,000POINT	400,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル1	12,000POINT	300,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル1	12,000POINT	300,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル1	12,000POINT	300,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5~9	36,000POINT	500,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム9~5	15,000POINT	500,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム9~5	15,000POINT	500,000CP

プレイ条件
第一いろは坂LEVEL1で1位を3つ以上獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル2~4	36,000POINT	800,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル2~4	36,000POINT	800,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル2~3	22,000POINT	700,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル2~3	22,000POINT	700,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル2~3	22,000POINT	700,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル5~9	43,000POINT	900,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~5	49,000POINT	900,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~5	49,000POINT	900,000CP

プレイ条件
第一いろは坂LEVEL2で1位を3つ以上獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム7~5	14,000POINT	1,200,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム7~5	14,000POINT	1,200,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム9	4,800POINT	1,100,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム9	4,800POINT	1,100,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム9	4,800POINT	1,100,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~5	56,000POINT	1,300,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム5~1	38,000POINT	1,300,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム5~1	38,000POINT	1,300,000CP

プレイ条件
第一いろは坂LEVEL3で1位を3つ以上獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ヒルクライム9~7	20,000POINT	1,600,000CP
TURBO FESTA	ヒルクライム9~7	20,000POINT	1,600,000CP
FF ATTACKER	ヒルクライム6~4	29,800POINT	1,500,000CP
FR/MR ATTACKER	ヒルクライム6~4	29,800POINT	1,500,000CP
4WD ATTACKER	ヒルクライム6~4	29,800POINT	1,500,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~5	66,000POINT	1,700,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~7	67,800POINT	1,700,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~7	67,800POINT	1,700,000CP

プレイ条件
第一いろは坂LEVEL4で1位を3つ以上獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル5~8	63,000POINT	2,000,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル5~8	63,000POINT	2,000,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル4~5	31,000POINT	1,900,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル4~5	31,000POINT	1,900,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル4~5	31,000POINT	1,900,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル2~7	60,000POINT	2,100,000CP
MIDDLE DUEL	ヒルクライム9~1	70,000POINT	2,100,000CP
MONSTER DUEL	ヒルクライム9~1	70,000POINT	2,100,000CP

SPECIAL

プレイ条件
すべてのコースのLEVEL5で、それぞれ3種類以上のレースで1位を獲得

カテゴリー	走行区間	クリアCAポイント	獲得賞金
NA FESTA	ダウンヒル4~6	52,000POINT	4,000,000CP
TURBO FESTA	ダウンヒル4~6	52,000POINT	4,000,000CP
FF ATTACKER	ダウンヒル8~9	32,000POINT	3,500,000CP
FR/MR ATTACKER	ダウンヒル8~9	32,000POINT	3,500,000CP
4WD ATTACKER	ダウンヒル8~9	32,000POINT	3,500,000CP
LIGHT WEIGHT DUEL	ダウンヒル1~9	139,800POINT	5,000,000CP
MIDDLE DUEL	ダウンヒル1~9	139,800POINT	5,000,000CP
MONSTER DUEL	ダウンヒル1~9	139,800POINT	5,000,000CP

NO.5

当パーキングエリアでは、ゲームに関するちょっとした話題やお得な要素をご紹介。どうぞ、ごゆっくり。

クリア後のお楽しみ"GIFT"とは?

エモーショナルキングを倒し、ゲームをクリアした者だけに与えられるサービス要素がGIFTだ。GIFTはクリア後、OPTIONに追加される新項目で、ここではMUSIC TESTとMOVIE TESTを行なうことができる。本作はゲーム本編もそうだが、ゲーム中の音楽やムービーも非常に凝った造りになっており、クリア後にじっくりと鑑賞してみると、あらためてそのクオリティーの高さに驚くことだろう。

ゲームをクリアしたらさっそくOPTIONを選択しよう。最下段にGIFTが追加済みだ。

ゲームに収録されたすべてのBGMとムービーを、ここで閲覧することができる。

BGM

ここではゲーム中に使用されている、さまざまな音楽を聞くことができる。プレイ中に何度となく聞いた各種BGMが全30曲収録されており、すべてのBGMにはちゃんと曲名もつけられている。ゲーム中気にいったBGMがあったなら、さっそくここでチェックしてみよう。

MOVIE

かなり凝った内容のオープニングムービーをはじめ、ゲーム中に挿入される各種ムービーを閲覧できる。とくにコース紹介時のムービーは、ここでは文字が消えた状態で観られるので、リアルに再現された各コースのディティールをじっくりと鑑賞することができるのだ。

Kaido Battle
nikko,haruna,rokko,hakone
Official Guide Book

街道バトル～日光・榛名・六甲・箱根～公式ガイドブック

2003年4月8日　初版発行
2003年7月14日　第3刷発行

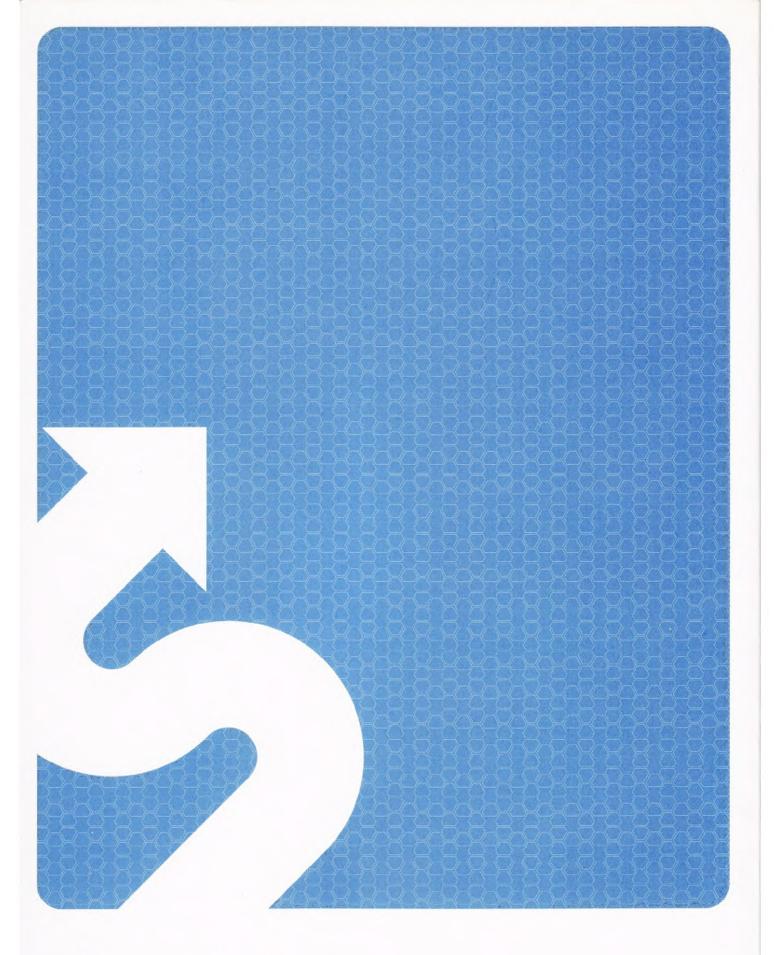
執筆	鈴木貴義
装丁/本文デザイン	渡部岳(ファミ通書籍編集部)
デザイン協力	吉岡渉
	株式会社エストール
編集	小野泉(ファミ通書籍編集部)
写真	鈴木貴義
	渡部岳(ファミ通書籍編集部)
	小野泉(ファミ通書籍編集部)
校正	竹下陽子
	古川香苗

発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
編集長	坂本武郎
副編集長	澄田雅範
業務部	高橋敦子
印刷	大日本印刷

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話　03-5433-7850(営業局)

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部(電話03-5433-7868)でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1437-8
●1191819/3
Printed in JAPAN

Kaido Battle
nikko,haruna,rokko,hakone
Official Guide Book

ISBN4-7577-1437-8

C0076 ¥1200E

9784757714373

エンターブレイン

定価 本体1200円 +税

1920076012006

メインモードであるCONQUESTをクリアするための詳細な情報を掲載

ドライビングテクニック、チューニング＆セッティングのコツを完全ガイド

全コースのヒルクライムとダウンヒルをセクションごとに徹底攻略

収録車種、ライバル、スポンサーテストなど、すべてのデータを網羅